PLAYSTATION FORCE

PLAYSTATION FORCE

NOVITA' TRUCCHI SOLUZIONI

WILD 9
Non è mai stato così facile

BLASTO
Il capitano della Sony non ha più segreti

DUKE NUKEM TIME TO KILL
Svelati i segreti dello sparattutto 3D più significativo di Natale

TENCHU
La guida del piccolo ninja, tutta per voi

IL QUINTO ELEMENTO
Aiutamo Korben e Leeloo a salvare il mondo

PARASITE EVE
Altro capolavoro Square rivelato

COMMAND & CONQUER RED ALERT - RETALIATION
Diventerete i migliori comandanti del vicinato

ALUNDRA
L'incubo di tutto il villaggio è finito

9 771127 125006 80011

ANNO 1 - NUMERO 11 - DICEMBRE 1998 - LIRE 7000

Spedizione in abbonamento postale 70% - Filiale di Milano

XENIA EDIZIONI

Oddworld Inhabitants Abe's Oddysee TM & © 1998 Oddworld Inhabitants, Inc. All Rights Reserved. Published and distributed by GT Interactive Software Corp. PlayStation and the PlayStation Logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All other trademarks are property of their respective companies.

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

NON RIUSCIRAI PIÙ A SMETTERE...
SOULSTORM Brew
ODDWORLD INHABITANTS
PlayStation
COMPLETAMENTE IN ITALIANO
HALIFAX
www.halifax.it

TUTTE LE INFORMAZIONI SULLA LINEA GRAPHIC KIT SONO DISPONIBILI AL SEGUENTE INDIRIZZO INTERNET:
http://www.dbline.it/mhtm/grapkit.htm

Db-Line

PLAY STATION SONY 32 Bit

... E 16 kit!

NOVITA' IN ARRIVO: SUPER BIKE

GraphicKit®

SCEGLI TRA 16 FANTASTICI KIT ADESIVI IN PVC E PERSONALIZZA LA TUA PLAYSTATION.

I KIT SI APPLICANO VELOCEMENTE, NON GENERANO BOLLE, SONO RIMOVIBILI E NON LASCIANO RESIDUI DI COLLANTE ADESIVO SULLA CONSOLE.

A SOLE

L. 24.900 !!

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA:

Db-Line

Db-Line SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19
21026 GAVIRATE (VA) ITALY - TEL. 0332/749000
TEL. RIVENDITORI 0332/749050 FAX 0332/749090
INTERNET: http://www.dbline.it - e-mail: info@dbline.it

PlayStation

PROMO VIDEO VIDEOGAMES DISTRIBUZIONE

PRODOTTO REALIZZATO DA:
Promo Video S.r.l.
http://www.promovideo.it
e-mail: zpromo@tin.it

TM

NOMI E MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETA' DEI LEGITTIMI AVENTI DIRITTO.

SOMMARIO

DESPERATE TIMES CALL FOR DESPERATE MEASURES...

Citando il buon vecchio Jafar apro quest'editoriale che conto anche tosto di chiudere, grazie all'apporto ormai quasi abitudinario di Stefano Lisi, che sforna comunicati al ritmo di una fotocopiatrice impazzita.
Spero gradiate il cambiamento della testata (il modo in cui è rappresentato il nome della rivista), accompagnato alla decisione di eliminare definitivamente le recensioni: erano poche e troppo rare per essere significative e rubavano spazio all'argomento principale di questa rivista, ovvero le soluzioni e i trucchi...
Altro non devo dirvi: i tempi disperati del titolo sono rappresentati dalla rivista praticamente in stampa con me che sto ancora scrivendo, il ripiego sul box di Duspa le misure disperate che ho adottato.
Svelato l'arcano non mi rimane che augurarvi buona lettura e Buon Natale da tutta la redazione...

Alex Rossetto

VIDEOGIOCHI E MOTORI...

Anche se il binomio originale era leggermente diverso, credo che il titolo in questione calzi meglio di qualunque altro per "strillare" la partecipazione di PLAYSTATION FORCE al prossimo MOTORSHOW 1998. La fiera evento dedicata a auto e moto più famosa d'Italia si terrà a Bologna dal 3 al 13 dicembre (i giorni 3 e 4 saranno riservati alla stampa) e sarà un autentico bagno di folla. Pensate solo che, nella passata stagione, oltre un milione di visitatori si sono aggirati tra i numerosissimi padiglioni e hanno assistito a gare ed evoluzioni che da sole valgono il prezzo del biglietto. La formula vincente del Motorshow, infatti, prevede non solo esposizione e vetrina dei modelli più esclusivi e interessanti di auto e moto, ma fornisce anche la possibilità di provare direttamente i nuovi veicoli e di assistere a gare e competizioni/esibizioni che coinvolgono campioni di Formula 1, di Rally e del Motomondiale. Oltre ai padiglioni al coperto, infatti, sono allestite diverse aree "outdoor" con piste di ogni genere e lo spazio per lo spettacolo è assicurato. PlayStation Force sarà ospite presso lo stand Italjet e si farà promotrice di gare e tornei incredibili. Non mancherà nemmeno la presenza delle telecamere di TMC2 con il Lion Network (ci avete visto in TV, no?).
Quindi, se desiderate mangiare una pizzetta con Duspa, disputare un kumite con Alex, sparare qualche vaccata con Raffo o ammirare la grazia delle nostre standiste, non fatevi scappare l'appuntamento e veniteci a trovare.

NOVITA' 6
ANIME & CO 16
PLAYFERICHE 19
TRUCCHI 20
SOLUZIONI 24

Blasto	24
Alundra	36
Duke Nukem Time To Kill	52
Tenchu	64
Quinto elemento	76
Parasite Eve	84
Command & Conquer	96
Wild 9	108

EDITORE
Xenia Edizioni S. r. l.
Via Carducci 31
20123 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE
Roberto Ferri
ferri@mbox.vol.it

CAPOREDATTORE
Alessandro Rossetto
alexol@galactica.it

ASSISTENTE ALLA REDAZIONE
Marco Auletta
rullaxol@galactica.it

REDATTORI
Alessandro Rossetto, Andrea Della Calce, Dave France, Davide Pessach, Fabio Casale, Ian Osborne, Loredana Antonini, Marco Auletta, Massimo Monti, Mirko Marangon, Raffaele Sogni, Stefano Lisi, Thomas Mantero, VF

SEGRETARIA DI REDAZIONE
Roberta Zampieri

GRAFICA
Mauro D'Avino e Simone Micheletti
SMDgrafica@planet.it

REDAZIONE
Xenia
Casella postale 853
20101 Milano
tel. (02) 878512 fax (02) 878567

IN COLLABORAZIONE CON
Quay Magazine Publishing

STAMPATORE
Rotolito Lombarda, SpA
Cernusco sul Naviglio (MI)

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ
Spaziotre
Piazzale Archinto, 9
20159 Milano
tel. (02) 69001255 fax (02) 69001277

DISTRIBUZIONE
ME. PE. SpA
Via G. Carcano 32
20141 Milano

ABBONAMENTI E ARRETRATI
Solo con versamento sul c/c postale numero 19551209 intestato a Xenia Edizioni Srl via dell'Annunciata, 31 20121 Milano Tel. (02) 878511
Abbonamenti: 11 numeri Lit. 70.000
Arretrati: doppio del prezzo di copertina

Pubblicazione mensile
Registrazione presso il Tribunale di Milano numero 123 del 26/2/1996
Spedizione in abbonamento postale Comma 34 Articolo 2 legge 549/95 Milano

Novità

A cura di Massimo "Vlad" Monti

IN QUESTO NUMERO

SOUTH PARK

Procedono alacremente i lavori per portare sugli schermi di tutti i bambini un po' cattivelli le gesta della combriccola creata dai due geniali disegnatori di nome... non me lo ricordo e se troverete scritto questo vorrà dire che non avrò fatto in tempo a cercare informazioni più dettagliate, sorry.
Comunque il suddetto box ha la sua ragion d'essere, visto che Acclaim ha annunciato un drastico cambiamento nello stile grafico della versione Psx. Infatti inizialmente il gioco era previsto in forma poligonale per il Nintendo 64 e in grafica bitmap (tipo Lost Vikings) per Play, forse per risparmiarsi nell'implementare un buon motore grafico per entrambe le console. Poi, non si sa bene come, è stato deciso che anche la cara vecchia Playstation vedrà Kenny & C. in una sfolgorante grafica poligonale, così da essere al passo con i tempi e, diciamocelo pure, le mode d'oggigdì che se non è poligonal non te ascoltano manco per fa' pipì (dovevo fare la rima!).

ASSAULT

Probabilmente gli amanti degli sparatutto in terza persona sono rimasti un poco delusi dagli ultimi episodi di Contra, che sulle console a 16 bit è stato il miglior esponente della categoria. Purtroppo non sempre un'evoluzione tecnologica porta automaticamente al bissaggio di grandi successi e tutti e due gli episodi prodotti sul trentadue bit Sony si sono rivelati insufficienti, sia dal punto di vista grafico che come giocabilità. Il prodotto di Midway, sviluppato dai Candle Light Studios, si propone come buon esponente di tale categoria e, puntando molto su una realizzazione tecnica di buon livello e sulla grande giocabilità data specialmente dal gioco in coppia, riesce a ben figurare nel mare magno di best seller che ormai costellano le ludoteche dei possessori di Psx.

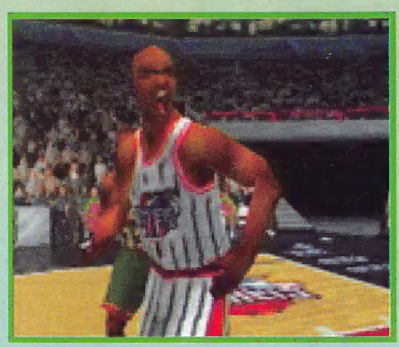
Come in molti prodotti del genere la storia è praticamente inesistente e quindi l'attenzione è stata posta sulla frenesia dell'azione, che vi vedrà coinvolti in missioni di crescente difficoltà nelle quali dovrete sterminare di volta in volta ragni giganti, formiche assassine, mantidi un po' troppo sviluppate... Sparare senza tanti problemi e abbandonare ogni tanto i più impegnativi rpg, strategici, platform, non può che rilassare i nervi spesso troppo tesi (come i miei in questo momento, per esempio).

NBA LIVE 99

Inizia una nuova stagione di basket Nba? Ed ecco qui la Electronic Arts che lesta lesta come una mangusta sforna il nuovo capitolo della sua collana sportiva relativa allo sport più seguito negli Usa. Piccolo particolare, quest'anno la stagione cestistica americana non è ancora partita a causa dello sciopero dei giocatori e conseguente serrata da parte dei proprietari delle squadre.

Comunque il business della EA non si ferma sicuramente di fronte a certe quisquilie, perciò è imminente su tutte le Playstation del globo l'ennesima incarnazione digitale di Pippen, Shaquille O'Neil, Grant Hill e compagnia bella. Anzi, in questo caso proprio grazie ad un videogioco potremo ripercorrere in maniera veramente "virtuale" l'intera stagione NBA, senza riferimenti nella realtà e svincolati dagli avvenimenti del campionato (visto che è bloccato). EA Sports

inoltre annuncia il nuovo capitolo come profondamente innovativo rispetto ai predecessori, in virtù di un motore grafico rifatto che permette animazioni ancor più realistiche, movimenti fluidi e precisi e per di più si ripromette di simulare in maniera varia e fedele le espressioni facciali dei vari giocatori.

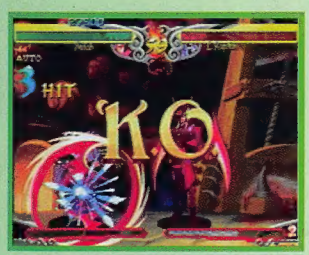


A tutto questo come corollario si aggiungono statistiche aggiornatissime, un potente editor che permette di creare con estrema facilità leghe e tornei personalizzati, rinnovata intelligenza artificiale e un paio di modalità inusuali come il gioco all'aperto e la modalità "Quick Start", per una partita veloce, veloce.

Nba Live 99 - Hasbro Mania - South Park - I Giochi Per Pocketstation - Tiger Woods '99 - Knockout Kings - Brave Fencer Musashi - Dark Stalkers 3 – Brigandine – Assault - T'ai Fu: Wrath Of The Tiger - Fifa '99 - Bust-A-Move 4 - Guilty Gears - X Games Pro Boarder - Saga Frontier II – Tribal - Devil Dice - Platinum Games.

DARK STALKERS 3

In arrivo a febbraio del nuovo anno la terza incarnazione di mostri, creature ibride e vecchie conoscenze nel nuovo picchiaduro bidimensionale di Capcom. Lo stile di gioco ricalca abbastanza fedelmente i precedenti episodi e più in generale tutta la serie di picchiaduro in bitmap prodotta dai ragazzi della Captive Comunication sin dai tempi di Street Fighters.



Qui avremo nuovi personaggi come il fantasioso BabyBonniehood, un tranquillo ragazzino, ma solo all'apparenza, visto che appena lo fate arrabbiare vi risponderà a tono con il suo uzi. Certamente non mancano gradite riconferme come le sexy Felicia e Morrigan e il restyling di altri personaggi come il temibile L Raptor.

Lo stile di gioco comprenderà quindi combo, super combo e tattiche di difesa avanzate per la felicità di tutti i giocatori più tecnici. Certo è che alla fin della fiera la salsa è sempre quella, se però Capcom riuscirà a superare i limiti nel gestire gli sprite dalla Playstation e a restituire gli incredibili effetti speciali e buona parte delle animazioni della versione da bar, allora varrà la pena spendere più di due parole su questo prodotto.

X GAMES PRO BOARDER

In concomitanza con l'uscita di Cool Boarders 3, che è stato testato a dovere da Raffo, si affaccia sul mercato natalizio nonché innevato l'ennesima simulazione sportiva partorita da Electronic Arts, anche se c'è da sottolineare come questa sia stata sviluppata non dalla divisione Sports ma da un team esterno, la Radical Entertainment. XG Pro Boarder può vantare, come tutti i prodotti EA, la doppia licenza ufficiale della ESPN e della X Game, assicurandosi così piste realistiche, veri nomi dei corridori e collaborazioni ufficiali per commenti sonori, scene in FMV e quant'altro. Certamente un gioco non si fa sulle licenze e quindi alla Radical hanno pensato bene di farcire il tutto con otto competizioni, in cui sfidare il computer o un avversario umano tramite split screen, tra le quali l'half pipe, il freestyle, lo slalom e molte altre, hanno inserito un gran numero di opzioni per customizzare il boarder che sceglierete e infine hanno chiamato gruppi famosi come Rancid, Foo Fighters e Penny Wise per l'accompagnamento sonoro.

Da quello che si è visto il tutto è molto curato, pure se il motore grafico non è proprio velocissimo anche a causa del gran numero di poligoni che appaiono a bordo pista. Vedremo se sceglieranno di abbassare il dettaglio o se spingeranno ancora più in là il codice del loro gioco.

IN BREVE...

I RITARDATARI

Fuori 1: I programmatori della Treasure hanno comunicato, per bocca del loro publisher americano Working Design, che il promettente platform/adventure Silhouette Mirage è stato posticipato sino a marzo del 99, ritardando, e di gran lunga, l'uscita prevista per il mese di luglio.

Fuori 2: Certo che a volte i programmatori hanno le idee chiare su cosa stanno facendo! Christopher York, produttore del gioco "You Don't Know Jack" (simile al nostro Trivial Pursuit), per giustificare il ritardo di oltre sei mesi della versione Psx rispetto alla versione Pc, ha detto - con estremo candore - che il porting da una piattaforma all'altra si è rivelato più difficoltoso del previsto e quindi la versione Psx necessiterà di una riscrittura del codice, giusto per eliminare il "problemino" dovuto al fatto che i Pc ormai possiedono almeno sedici megabyte di RAM contro i due della Play! Probabilmente il famoso cammello sarebbe passato più facilmente dalla cruna dell'altrettanto famoso ago! (A proposito, lo sapete che il proverbio è sbagliato a causa di un'errata traduzione dal latino?).

Fuori 3: Dave Perry batte i colpi? Dopo il non troppo esaltante Wild9 e in seguito alle fumose dichiarazioni riguardanti lo stadio di sviluppo di Messiah, è ufficiale che l'uscita del simulatore di elicotteri radiocomandati, RC Stunt Copter, è slittata a marzo '99. Nulla è trapelato sulle ragioni di tale posticipo, forse che il gameplay fosse un poco esile?

RIDGE RACER 4 SI FA PICCINO PICCIO'

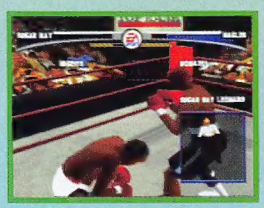
Namco ha annunciato che l'ultimo capitolo della gloriosa saga automobilistica sarà compatibile con il PocketStation (o PDA) della Sony.

L'aggeggino permetterà di scambiare parti meccaniche, power up e di confrontare i tempi ottenuti con altri concorrenti, attraverso la porta di comunicazione a infrarossi. Inoltre il tre di dicembre i ragazzi giapponesi che acquisteranno RR4 si troveranno nella confezione un disco bonus che conterrà la perfetta conversione a sessanta frame al secondo del primo, magico Ridge Racer. Non si sa nulla se l'operazione verrà effettuata anche sul mercato Europeo, anche se non ci sono ragioni che dovrebbero impedirlo.

KNOCKOUT KINGS

Muhammad Ali, Evander Holyfield, Sugar Ray Leonard, Ken Norton, Joe Louis, Rocky Marciano, Jake LaMotta, Larry Holmes, Marvin Hagler... gli appassionati di boxe staranno già sbavando! Come non rimanere impressionati di fronte a una tale sequela di nomi illustri, entrati nel mito di una sport duro ma estremamente "valoroso" come la boxe.

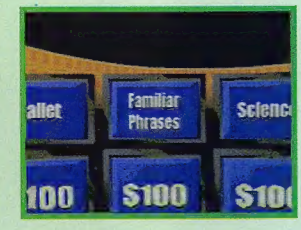
L'onnipresente Electronic Arts ha riunito tali celebrità (e molti altri che non ho citato per problemi di spazio) per innalzare la sua simulazione nell'olimpo dei videogiochi. Certamente la concorrenza è poca, visto che in commercio c'è solo il vetusto, seppur valido, Victory Boxing e neppure in futuro è prevista una gran quantità di simulazioni pugilistiche se si escludono Victory Boxing 2 e Prince Naseem Boxing, quindi le possibilità di primeggiare sono alte. Oltre ai nomi illustri sopra elencati, EA si ripromette di diversificare i vari pugili sia sotto il lato somatico che sotto il punto di vista dello stile di combattimento, offre la possibilità di crearsi il proprio pugile utilizzando un completo editor e conta di curare a dovere anche la "cornice", riproducendo diversi stadi esistenti (tra i quali il mitico Madison Square Garden) e affidando il commento a famosi giornalisti.



HASBROMANIA

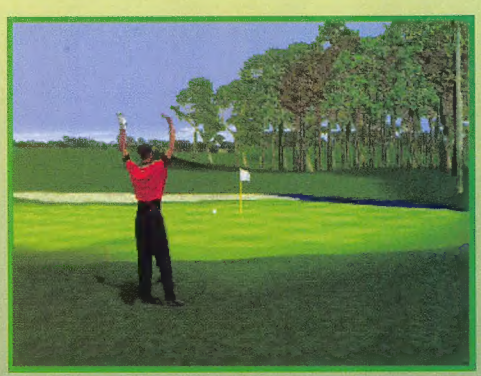
Vi piace la Ruota della Fortuna? Impazzite quando una biondona tutto pepe vi invita a un'eccitante partita a Jeopardy? Non ci state più dentro se la vostra prosperosa vicina vi chiede di giocare al Gioco della Vita? E allora amici miei dovete tenere sott'occhio la lista di titoli in arrivo da Hasbro Interactive. Infatti, per tutti i Mike Buongiorno in circolazione ecco in arrivo per le feste natalizie le conversioni per Psx dei giochi sopraccitati, tutti fedeli trasposizioni delle controparti reali e adatti per calmare la nonnina dopo una partita in deathmatch a Doom. Certamente la cara Psx sarà un po' sfruttata per arricchire i sopraccitati giochi con presentazioni e spezzoni in Fmv e accompagnando le vostre partite con effetti sonori e sottogiochi d'ogni tipo, il tutto senza stravolgere il gioco da tavolo originale. Per i nostalgici invece, dopo il discreto successo di Frogger, ecco in arrivo la conversione/riedizione in 3D di Centipede, per scatenare il lombricone che è in voi. Nel CD ci saranno due versioni del gioco: un riadattamento in chiave poligonale ma con qualche implementazione moderna del vecchio Centipede e la trasposizione papale papale del coin-op originale, il tutto elevato al poligono. Quindi sia i matusa che le nuove leve dovrebbero trovare interessante tale prodotto, anche se la grafica un poco scarna e le semplici texture non catturano l'attenzione più di tanto.

Certo è che il tutto si muove con una velocità incredibile, restituendo alla perfezione il feeling del gioco originale. Evvai di retrogaming.



TIGER WOODS '99

Costantini Rocca di tutta Italia eccovi serviti dalla prolifera EA una nuova puntata sul golf, sport nobile ed elitario, che tutti gli amanti potranno praticare, anche se in forma virtuale, standosene seduti comodamente davanti a un bel televisore, con la pioggia che cade impetuosa durante una fredda giornata d'inverno. Si ok, potevo pure dire che fuori c'era un sole della madonna e che la tipa che vi sta chiamando assomiglia molto a Pamela Anderson, però così forse non sareste tanto catturati da questo Tiger Woods '99, o no? Cambia il testimonial, cambia il motore grafico e pure il metodo di tiro in quest'ultima incarnazione del golf targate Electronic Arts. Ora grazie a diverse telecamere virtuali sarà possibile seguire la traiettoria della pallina da diverse, spettacolari, inquadrature e, nel caso mettessimo a segno un colpo particolarmente riuscito, vedremmo la nostra pallina sfrecciare grazie alla potenza del colpo "alla Tiger". Comunque non temano i detrattori del campioncino di colore, nel caso non sopportiate Woods sarà possibile impersonare altri famosi giocatori del circuito PGA quali: Craig Stadler, Mark O'Meara, Lee Janzen, e Davis Love III. Per finire, visto che l'EA ha pagato cara la licenza di Tiger Woods, ha pensato bene di utilizzarlo anche in alcune sequenze animate dove vi saranno dati preziosi consigli per districarvi nelle situazioni più disagevoli.



Software Universe®

CONSOLES department

PUNTO VENDITA
MILANO
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel. 02/42.300.10

PUNTO VENDITA
BRESCIA
via Mameli 24b - in centro città
Tel. 030/37.76.199

PUNTO VENDITA
CINISELLO B.- MI
C.Comm. La Fontana - V.le de Vizzi
Tel.02/66.04.30.58

PUNTO VENDITA
CREMONA
corso Pietro Vacchelli 33
Tel.0372/46.34.83

PUNTO VENDITA
GALLARATE-VA
C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel.0331/77.96.20

PROSSIMA APERTURA
DAVERIO - VA
CENTRO COMMERCIALE DAVERIO
PROSSIMA APERTURA

PROSSIMA APERTURA
CAGLIARI
CENTRO COMM. LE VELE - CAREFOUR
PROSSIMA APERTURA

PROSSIMA APERTURA
ORIO - BERGAMO
CENTRO COMMERCIALE ORIO CENTER
PROSSIMA APERTURA

GRUPPO G.R.G. srl - Vendita per corrispondenza a norma di legge. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesilandia - Milano

DA NON PERDERE A LIRE 249.000

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

GIOCHI SATURN:
GRANDE ASSORTIMENTO
SIAMO TRA I PIU' FORNITI

PREZZI IVA INCLUSA

SOFTWARE UNIVERSE® DICE NO ALLA PIRATERIA. LA PIRATERIA UCCIDE I VIDEOGAMES

A LIRE 249.000 CON CASSETTA

NINTENDO 64

SEI UN RIVENDITORE?
- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi diventare un Consolles Department® Point?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe® in partecipazione con noi?

INVIA UN FAX AL N. 02.48.30.00.72

SEGA L.199.000 SATURN EU + PAD + TRE GIOCHI

SEGA L.249.000 SATURN EU + PAD + SEI GIOCHI

QUI PUOI USARE VISA MasterCard CartaSi

VENDITA PER CORRISPONDENZA **Tel. 02 42 300 10**

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori:
via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02.42.300.10 fax 02.48.30.00.72

CONSOLES department Point®

BRESCIA
SOFTWARE UNIVERSE
Via Mameli, 24/b

CREMONA
SOFTWARE UNIVERSE
Corso P. Vacchelli, 33

FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

IMPERIA Ventimiglia
GIOCHERIA PA.NI.
Via Mazzini, 9/a

MILANO
SOFTWARE UNIVERSE
Via Lorenteggio, 22

MILANO Cinisello B.
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Comm. "La Fontana"
Viale de Vizzi Ang. De Amicis

MILANO Paderno D.
MOUSE
Via Gramsci, 2/b

NOVARA
PIANETA VIDEOGIOCHI
C.so Torino, 14/a

PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

REGGIO EM. Castellarano
MAGIC SOFTWARE
Quartiere Don Reverberi, 3/a

SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89

TREVISO Castelfr. Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Commerciale
"I Giardini del Sole"

UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a

VARESE Gallarate
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Commerciale
"Malpensa Uno" Via Lario, 37

T'AI FU: WRATH OF THE TIGER

Già il nome di Dreamwork come sviluppatore dovrebbe far drizzare le orecchie a più di uno. Sotto tale dicitura infatti si cela la società fondata un paio di anni or sono da un certo signor Spielberg, un altro tipo di nome Geffen, e un losco figuro conosciuto come Kazenberg, vale a dire il regista di ET e Salvate il

Soldato Rayan, il magnate ex-proprietario della Virgin, e un ex-socio della Disney. Da tal po' po' di menti uno si aspetta il top del top, però visto che qui siamo nelle news e che il gioco non è ancora finito mi limiterò a darvi qualche indicazione di massima. Voi vestite i panni di una possente tigre esperta di arti marziali, che è stata (ingiustamente) accusata, insieme al proprio clan, di aver ucciso il Saggio Panda. Viene così incaricata dai membri del clan di partire per un viaggio alla scoperta della verità, in quanto il nostro tigrotto è tra tutti il miglior combattente. Forti di più di cento diversi movimenti e della possibilità di poter usare il Chi (l'energia interiore) come arma di offesa, potremo testare le nostre abilità contro cobra, scimmie, leopardi e animali assortiti che faranno di tutto per impedirci di scoprire la verità. La data di uscita è fissata per la fine di dicembre e quindi gli sviluppatori dovrebbero essere sulla dirittura d'arrivo, noi aspettiamo fiduciosi.

I GIOCHI PER POCKETSTATION

Annunciati due titoli per la nuova "tamagocchiana" periferica prodotta da Sony. Benché purtroppo non ci siano foto disponibili i due titoli sembrano sicuramente fuori di testa. Il

primo della lista, Pocket Dungeons, è un arcade/Rpg che vi permette di catturare e allevare i mostri incontrati nelle caverne che esplorerete, per poi caricarli sulla Playstation e vederli in tutto il loro splendore poligonal texturmappato. Il secondo titolo, Pocket Muumuu, vede come protagonista il

personaggio di Jumping Flash (ricordate il primo vero gioco in soggettiva per Psx?) impegnato a collezionare stazioni di gioco da utilizzare per attirare più spettatori possibili nel suo parco giochi, se non son pazzi questi giapponesi!

BUST-A-MOVE 4

Certo non è facile mantenere vivo l'interesse di videogicatori sempre più esigenti e selettivi con le continuazioni di titoli abbastanza semplici e classici come meccanica di gioco. Quando però le qualità intrinseche del prodotto superano valori quali grafica, sonoro e varietà ma concentrano tutte le loro qualità sulla giocabilità e la sfida a due, allora anche piccole innovazioni attirano giocatori vecchi e nuovi.

E' proprio il caso di Bust-a-Move, semplice come pochi ma intrigante altre ogni limite, che ha rappresentato per molto tempo la pietra di paragone per i puzzle game (ora se la divide con Puzzle Fighters). In questo quarto capitolo le novità non sono molte ma significative.

Ci sono in particolar modo due nuove opzioni di gioco, che ora vi vado a illustrare. La prima permette di effettuare collegamenti multipli tra le bolle dello stesso colore utilizzando quelle che fate esplodere più di una volta, così da rendere ancora più frenetico il tutto, la seconda invece divide le bolle colorate raggruppandole come acini d'uva su due corde che si sbilanceranno a seconda della quantità di bolle presenti su ogni corda, aggiungendo molta strategia e

accortezza operativa in un meccanismo concitato di natura. Per finire c'è anche la possibilità di costruirsi livelli personalizzati grazie all'editor presente, allungando all'infinito la longevità del gioco.

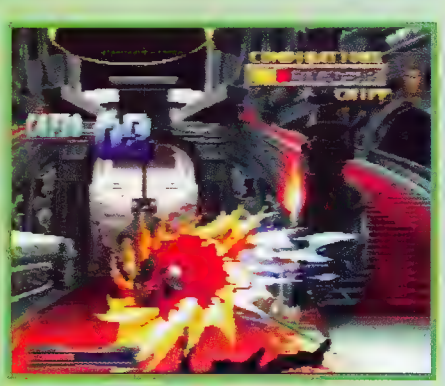
Fissata come data di lancio nell'iperspazio e nell'ipercoop più vicina la fine di novembre.

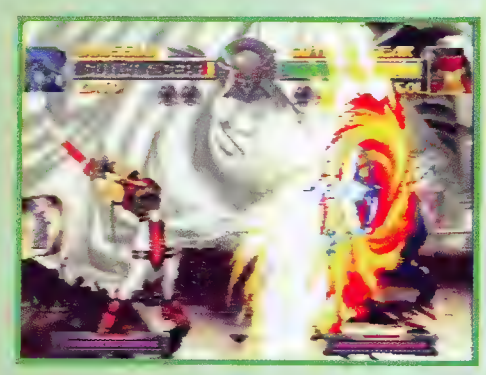
FIFA '99

Fate bene attenzione a quanto vi sto per dire, poiché questo potrebbe essere finalmente il gioco di calcio in grado di impensierire, ho detto impensierire, il Supremo ISS '98. Non ho mai capito come si potesse preferire l'assoluta mancanza di realtà delle produzioni EA contro l'incredibile sensazione di "esserci" dei capolavori Konami. Certo a mio avviso non basta avere i nomi originali per godere della perfetta immedesimazione, quanto di un sistema di controllo e di una giocabilità pressoché perfetti, doti entrambe possedute (a mio avviso) dal titolo giapponese. Qui Electronic Arts ribadisce l'ulteriore evoluzione del motore di gioco che permetterà texture ancora più definite, ombre calcolate in tempo reale, effetti atmosferici sia di giorno che di notte assolutamente spettacolari e tante altre belle cose che però... che però da sole non eliminerebbero il grossissimo difetto di World Cup 98, e cioè l'impossibilità di interrompere una finta, una corsa, un colpo speciale una volta che questo è stato attivato. Infatti, dato che i movimenti dei giocatori sono stati "assemblati" partendo da riprese in motion capture, è impossibile interrompere l'animazione del dribbling, lasciando così il videogicatore in balia delle mosse preconfezionate dai programmatori. Ora invece, e qui potrebbe esserci la svolta, tutte le azioni possono essere interrotte in qualsiasi momento e quindi la libertà del giocatore è illimitata. Sono estremamente ansioso di vedere cosa hanno combinato i ragazzi della EA Sports e, visto che il gioco dovrebbe uscire entro la fine dell'anno, manca poco da aspettare.

GUILTY GEARS

I picchiaduro bidimensionali sono stati sempre un affare tra Capcom, con i suoi Street Fighters, Dark Saviour ecc. e SNK, con Samurai Shodown, Fatal Fury ed altri. Sembrava che tutto si dovesse ridurre nell'aspettare le novità introdotte o dall'una o dall'altra, quando ecco che ti spunta la Atlus con un prodotto tutt'altro che malvagio, anzi, caratterizzando profondamente i dieci personaggi del gioco con uno stile tipicamente anime e diversificando notevolmente le abilità tra i vari lottatori, Atlus ha sfoderato, grazie all'ottimo lavoro del team di sviluppo della Neo Blood, un picchiaduro tecnicamente valido e assai spettacolare, anche se pesantemente influenzato da combo, reversal, attacchi speciali di Street Figheteriana memoria. La versione visionata era completa all'ottanta percento e quindi i presupposti per un lavoro finito di tutto rispetto sono ben fondate, speriamo che non passino i secoli prima di vederla in versione Pal.





IN BREVE...

2001 ODISSEA NEL FANTASY...

Annunciato e presentato ufficialmente da Square negli studi Nordamericani il progetto Final Fantasy: The Movie. Interamente sviluppato in computer grafica e ambientato nell'anno 2065, il film non conterrà elementi e personaggi noti anche se logicamente si rifarà alle atmosfere e alle situazioni che tanto hanno conquistato i videogiocatori di tutto il mondo (chi dice che FF7 è un brutto gioco non ha capito nulla, di videogame).

Forti dell'appoggio di una major come Columbia Pictures (controllata da Sony) e delle capacità tecnologiche interne a Square, il tutto si preannuncia clamorosamente... clamoroso! Beccatevi nel frattempo un nuova immagine di FF8 e mi raccomando, non trattenete il fiato perché l'estate 2001 è un po' in là da venire!

IL NINJA GIAPPO SI RIFÀ IL TRUCCO

Spesso i possessori di Psx europee si lamentano (giustamente) dei paurosi ritardi con cui vengono convertiti i titoli giapponesi e delle frequenti modifiche, o per meglio dire censurine, che ai medesimi vengono appioppate una volta convertiti.
Questa volta invece sono i giappo a dover sborsare dei soldi per acquistare il data disk di Tenchu che contiene nuove implementazioni dei comandi e nuove missioni già presenti nelle versioni occidentali, essendo uscite, queste ultime, con il solito ritardo. A volte la pazienza paga...

E LA FORZA È CON NOI

Diversamente da quanto fatto intendere inizialmente da Nintendo, il nuovo episodio della trilogia di Star Wars: Episode 1, non sarò convertito solamente sulla console della grande N ma godrà di una trasposizione su più piattaforme, tra le quali l'onnipresente Playstation.
Probabilmente i giochi tratti dal nuovo film non saranno uguali gli uni dagli altri, a causa di contratti vincolanti stipulati a suo tempo con Nintendo, certo è che in un modo o nell'altro saremo in grado di guidare il giovane Anakin Skywalker per le vie della Forza.

SEGRETO SEGRETONE...

Giusto due righette per rendervi partecipi sulla scoperta del nuovo gioco in terza persona (Tomb Raider, Legacy of Kain 2, Contra... bastano come esempi?) sviluppato dagli studi della Sony da un team di programmazione chiamato MagicArts. Non ci sono immagini e foto, sappiate solo che uscirà nella prima metà del 1999 e che l'avete letto qui per la prima volta (io la butto là).

GIOCHIAMO AL DOTTORE?

Se vi dico Konami a cosa pensate? ISS '98 e Metal Gear Solid, bravi! (Quest'ultimo tra l'altro ha venduto trecentocinquanta mila copie in due giorni in Giappone). Ora invece avrete un altro caposaldo videoludico da venerare... Magical Medical, il dottore magico! Ebbene sì, in quest'ultima follia giapponese avrete la possibilità di entrare nel corpo umano per eliminare batteri, germi e altre schifezze che cercheranno di debilitarlo.
Ogni tanto una bella infermiera vi darà consigli su come affrontare alcune malattie e la vostra vita avrà un senso... ma che cos'è questa puzza, dove sono finito?!

TRIBAL

Strano miscuglio questo Tribal. Riunisce infatti il picchiaduro con abbondanti spruzzate da platform game. Mi spiego meglio: voi impersonerete il membro di una delle squadre partecipanti al Torneo dei Campioni e dovrete affrontare i vostri avversari in arene totalmente poligonali, utilizzando sia la forza bruta, malmenandovi quindi in puro stile "Tekken", sia usando la particolare conformazione delle arene per raggiungere bonus e armi sino a ottenere la bandiere, simbolo di vittoria. Trentatré arene, undici personaggi e la possibilità di giocare in quattro potrebbero elevare il gioco di gruppo a nuovi standard.

PLATINUM GAMES

Per finire in bellezza ecco la lista di alcuni nuovi titoli a basso prezzo che faranno contente le vostre tasche (o quelle dei vostri genitori) e che potrete trovare in tutti i negozi di videogiochi, nei supermercati, dal calzolaio, dal fruttivendolo, dal dentista, dal SBONK .....

Topolino e le sue Avventure: Platform bidimensionale con sezioni in 3D con un protagonista che mette d'accordo mamme e figli.

Time Crisis: Il primo gioco per la pistola di Namco con buona grafica e tanto divertimento se giocato in gruppo.

Hercules: Vestirete i panni del mitologico eroe e lo aiuterete a passare incolume le dodici fatiche. Animazioni pregevoli e buffe situazioni che ricalcano l'omonimo film Disney.

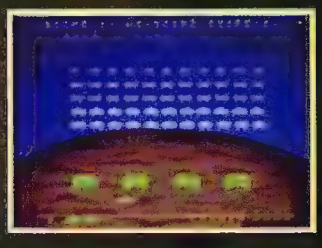
IN BREVE...

EVVAI CON I ROBOTTONI.
Una notiziola veloce veloce per un gioco molto sottovalutato che mi è piaciuto un sacco: Armoured Core. Ebbene, sta per uscire in Giappone il terzo episodio del bel simulatore di mech con il titolo Armored Core: Master of Arena. Come è facile supporre ci saranno nuove missioni, nuove parti per il vostro mech ma specialmente nuove arene per furibondi deathmatch.

DAGLI AL TRADITORE...
Namco ha intenzione di introdurre una nuova scheda hardware nei suoi nuovi cabinati non più basata sull'evoluzione della tecnologia System 12, 22 ecc., e quindi molto vicina all'architettura Psx, ma basandosi su una scheda costituita da un chip grafico Power VR2, come quello montato sul Dreamcast... Tekken4 avrà come personaggio bonus un porcospino blu? ...

MII QUANTI SOLDI...
Accolade ha annunciato che investirà tre milioni di dollari (circe cinque miliardi di lire) per promuovere Test Drive 5 e Test Drive Off-Road 2. Con questa mossa i manager della software house californiana sono sicuri di ottenere un ritorno di vendite esaltante, tant'è che il primo spot andrà in onda il primo di novembre durante la partita di football San Francisco Forty-Niners/Green Bay Packers. E poi dicono che sono giochini...

MA PENSA TE...
Per celebrare i ventanni del primo shoot 'em up mai prodotto, Activision ha pensato bene di produrre una versione identica su Psx che verrà commercializzata il tre di dicembre in Giappone con il fantasioso nome di Space Invaders 2000. La particolarità? Costerà solo 2000 yen (circa ventottomilalire).



ED ORA UN PO' DI DATI...
Non so a quanti di voi possa interessare, però vi comunico che l'amata Playstation ha raggiunto quota un milione di console vendute nell'italica penisola, con oltre due milioni e mezzo di videogiochi piazzati, ottenendo così una percentuale di mercato pari al settanta percento (mica male). Il dato rilevante è che il botto delle console (cinquecentomila pezzi) sono state vendute tra il marzo 97 e il marzo 98, confermando quindi come pubblicità, passaparola e un attento marketing abbiano fatto diventare il gingillo di Sony un vero e proprio fenomeno di costume. Spaventoso comunque a livello mondiale il numero di macchine vendute: quaranta milioni, senza contare i duecentotrenta milioni di software acquistati. Ma non è che gli avanza qualche soldino, li alla Sony?

TUTTE LE INFORMAZIONI SULLA LINEA JOYTECH SONO DISPONIBILI AL SEGUENTE INDIRIZZO INTERNET:
http://www.dbline.it/mhtm/joytech.htm

Db-Line

HAI UN VUOTO DI MEMORIA?

RIEMPILO CON JOYTECH!

Le memory card Joytech hanno un assortimento di colori vastissimo, sono disponibili per PLAYSTATION nelle versioni a 1 mb, e nelle nuove 4 mb e 8 mb con centinaia di blocchi dove salvare la vostra posizione o i vostri tornei.
Disponibili anche nella versione NINTENDO 64 a 256k e 1 mb e per SEGA SATURN con 8 mb di capacita'.

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA:

Db-Line

Db-Line SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19
21026 GAVIRATE (VA) ITALY - TEL. 0332/749000
TEL. RIVENDITORI 0332/749050 FAX 0332/749090
INTERNET: http://www.dbline.it - e-mail: info@dbline.it

RICHIEDI I PRODOTTI JOYTECH IN TUTTI I MIGLIORI NEGOZI DI VIDEOGAMES!

JOY TECH EUROPE

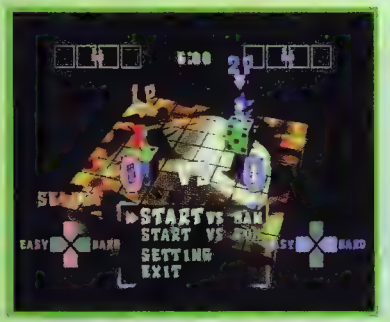
NOMI E MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETA' DEI LEGITTIMI AVENTI DIRITTO.

BRIGANDINE

E' vero che i fanatici di simulazioni strategiche a turni non sono molti per Playstation, però è anche vero che prodotti intriganti e ben realizzati come Command & Conquer hanno riscosso grande successo sulla console di casa Sony.

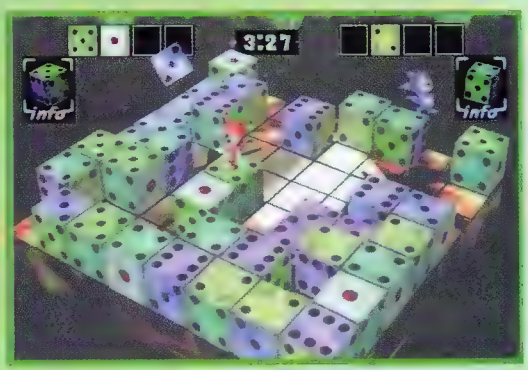
E quindi la Atlus se ne esce con questa simulazione/rpg che unisce la calma e l'attenta pianificazione delle battaglie con un mondo particolareggiato e ricco di finezze, completamente realizzato in grafica poligonale. La storia vi vede nei panni di un prode cavaliere intento a riportare la pace nelle terre di Armekia dopo che il malvagio Zemekis ha assassinato il re e preso il suo posto sul trono. Cinque scenari diversi di battaglia e la possibilità di unire in link due Playstation possono convincere tutti gli strateghi a scaldare i joypad, o meglio il mouse.

DEVIL DICE



Ecco in Europa la versione Pal del frenetico puzzle game giapponese "Xi", ambientato in uno strano mondo di dadi. Voi impersonerete un piccolo diavoletto (che non è Benigni) che si muove in equilibrio su un dado come un vero e proprio acrobata. Muovendo il giovane Mefisto dovrete eliminare il maggior numero di dadi, disponendo su righe e colonne le facce con lo stesso numero.

Logicamente sarà possibile affrontare altri amici per scontri all'ultimo dado

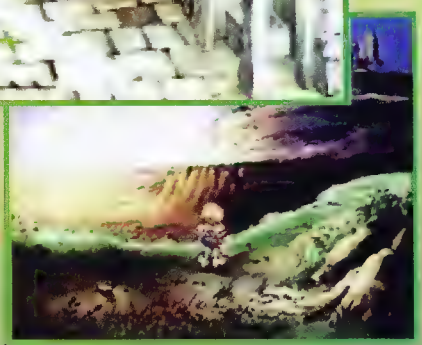


(Knorr) e, quando sarà disponibile la versione finita, sicuramente le sfide redazionali saranno il termometro più affidabile per tastare il grado di "dipendenza" causata dal gioco.

SAGA FRONTIER II

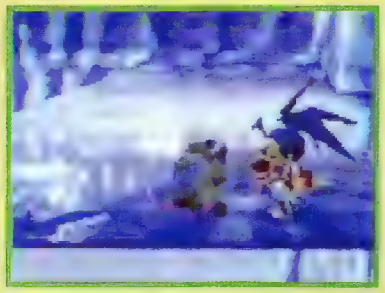
Benché ancora in stato embrionale, non posso non citare il seguito dell'ennesimo, ottimo RPG pubblicato da mamma Square.

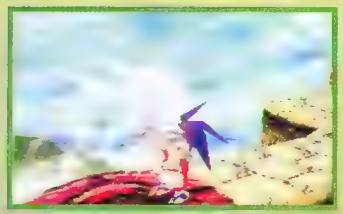
Dalle prime foto in mio possesso si nota come i fondali renderizzati del primo episodio siano stati sostituiti con dei fondali realizzati a mano e colorati, penso, con una tecnica mista pastello/acquerelli, che dona al tutto un look altamente pittorico e fiabesco.
Sebbene la notizia non sia confermata, sembra che nel gioco sia solo uno il personaggio utilizzabile, tale Gustav, principe espropriato del trono legittimo e desideroso quindi di giusta rivalsa.
Vista l'uscita fissata nella primavera del 1999 per il mercato giapponese, avremo modo di riparlarne più approfonditamente.



BRAVE FENCER MUSASHI

Partito un po' in sordina, schiacciato dalle prime indiscrezioni su Final Fantasy VIII (slurp!), il titolo Square anti-Zelda è in dirittura d'arrivo. Forse investirlo del gravoso compito di confrontarsi con il capolavoro per N64 è un poco ingiusto, però è sicuramente il gioco al quale si avvicina maggiormente come stile e caratterizzazione dei personaggi. Incarnando il prode Musashi, dovrete superare mille e più insidie per salvare la principessa rapita e tornare con lei al vostro villaggio, per vivere una vecchiaia tranquilla e rilassante.





Se la trama si rivela, a prima vista, abbastanza scontata (cosa strana per Square), ciò che sicuramente cattura l'attenzione è la resa grafica dei personaggi e dell'ambiente di gioco, particolareggiati e colorati come in un cartone animato. Il gioco può quindi essere riassunto come un arcade/rpg, dove elementi platform si incastrano con dialoghi e ricerche in classico stile FF7.

Se perciò la trama sembra banale, i colpi di scena e le invenzioni degli sceneggiatori terranno vivo l'interesse, per accontentare sia i fan dei platform che gli rpgisti più incalliti.

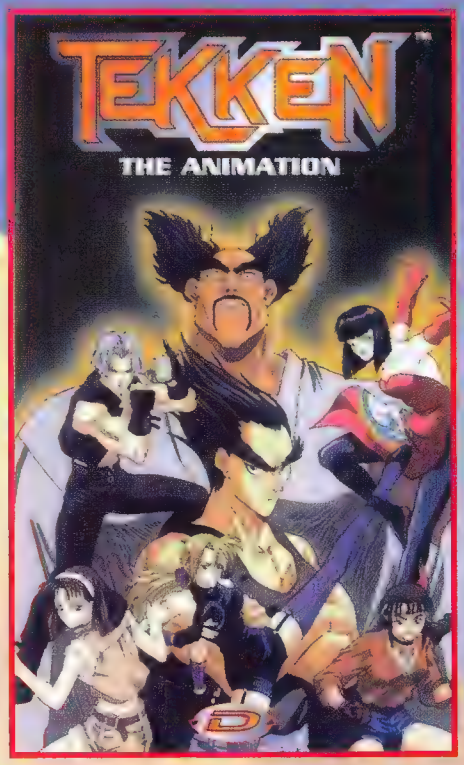
PER LA VOSTRA PUBBLICITÀ

Spaziotre sas
20159 Milano - P.le Archinto, 3
Tel. 02/69.00.12.55
Fax 02/69.00.12.77

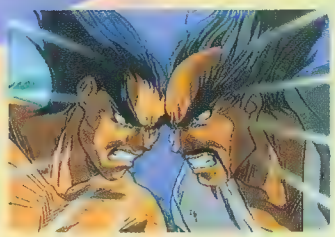
Anime & Co.

La rubrica che quando piove si bagna la testa – era senza cappello...

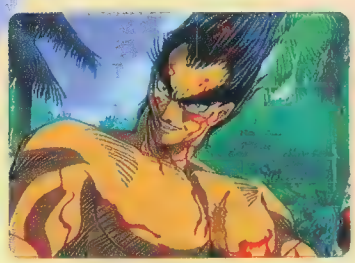
TEKKEN - THE ANIMATION

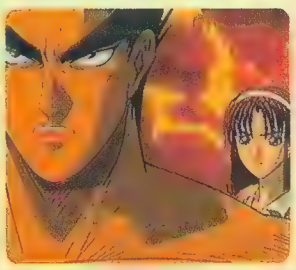


® & © 1997/98 NAMCO LIMITED/ASCII CORPORATION/Sony Music Entertainment (Japan) Inc.



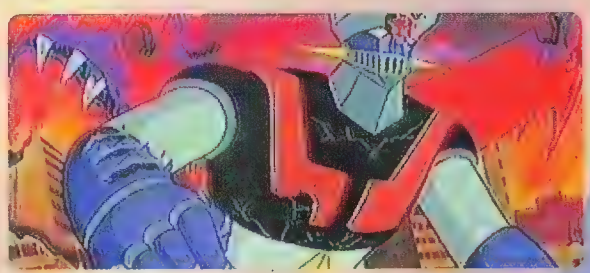
Ci sono passati più o meno tutti: Street Fighter, Virtua Fighter, Fatal Fury: poteva forse rimanere fuori dal "giro" dei cartoni animati l'amatissima serie di Tekken? Ovviamente no, ed ecco riuniti in una sola videocassetta i due OAV che raccontano la storia di Kazuya e del suo famigerato babbo Heihachi. In sessanta minuti di filmati compare un nugolo di personaggi (Kazuya e Jun in primis, poi Lee, Heihachi, Nina, Anna, Lei, Jack 2 come "figure secondarie" nonché le "comparsate" di Michelle, Baek, Boskonovitch, Paul, King e Armor King, Ganryu, P-Jack, Yoshimitsu, Bruce - se ho dimenticato qualcuno, pazienza) ma gli unici due che ottengono una certa "visibilità" sono Jun e Kazuya. I due episodi sommati non propongono nulla di scandalosamente nuovo, anche perché la vicenda la conosciamo bene o male tutti e soprattutto perché gli sceneggiatori, in un evidente stato di debito creativo, hanno deciso di riciclare Operazione Drago giusto per non confonderci troppo le idee. E' senza dubbio bellino vedere dei personaggi familiari sullo schermo, peccato però nessuno si impegni a tirare fuori qualcosa di decente: non c'è un solo combattimento degno di nota, nessuno si produce in un dialogo particolarmente illuminante e la fattura generale risulta essere buona ma non trascendentale. Speriamo che le vicende di Kazuya e Jun (nonostante non si vedano nel 3 spero siano ancora vivi lo stesso) non si fermino a questa cassetta, sarebbe davvero un peccato.



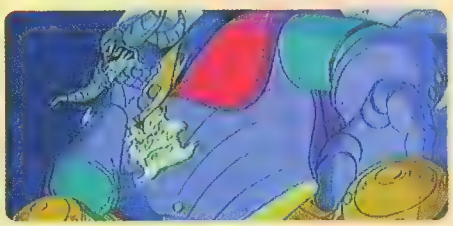


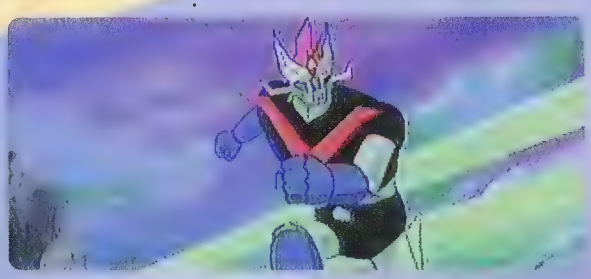
MAZINGA Z CONTRO IL GENERALE NERO

® & © GO NAGAI/DYNAMIC PLANNING - TOEI ANIMATION



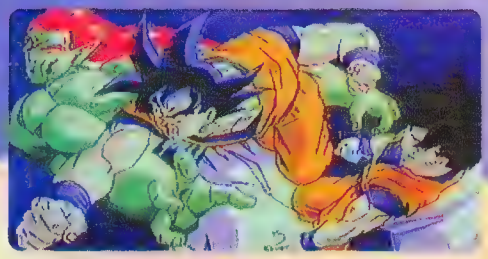
Il terzo film della collana dedicata al grande Go è senza dubbio il più divertente di tutti. In questa nuova orgia di distruzione vediamo due delle cose che abbiamo sempre desiderato vedere: i cattivi che si fanno furbi e spediscono orde intere di mostri meccanici e soprattutto Mazinga Z che viene ridotto a una latrina. La meccanica è quantomai semplice: eliminato il Dottor Inferno (nemico tradizionale di Mazinga Z) tutto sembra andare per il meglio, quand'è che si palesa il terribile Generale Nero con le sue brave armate di mostri meccanici. Il novello cattivone si dimostra infinitamente più furbo del suo predecessore e sguinzaglia immediatamente una quindicina di robot contro la Terra, robot che sono sostanzialmente più potenti di quelli che ha dovuto affrontare Mazinga Z in passato e che in sintesi gli fanno un mazzo gigantesco. Dopo essere stato costretto a ritirarsi, Mazinga Z si ributta nella mischia ma viene letteralmente fatto a pezzettini. L'ex-robot invincibile sta per essere disintegrato quando arriva il Grande Mazinga e uccide tutti i mostri con un colpo ciascuno - niente male! Dove Mazinga Z è costretto sciorinare sfilze interminabili di missili, raggi, pugni, calci e sputi al Grande Mazinga basta un semplice e volgare pestone per sistemare tutta la faccenda. Che eroe! Un'altra grande cassetta che esalterà tutti i bambini di quindici-venti anni fa. Imperdibile.



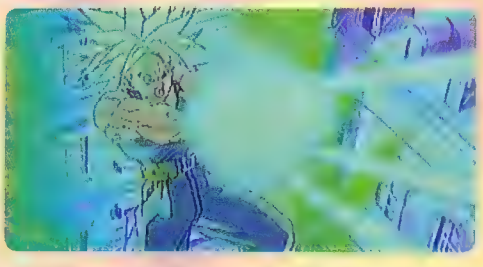


DRAGONBALL Z – LA MINACCIA DEL DEMONE MALVAGIO

® & © Bird Studio/Shueisha – Toei Animation



Incredibile! Le nostre preghiere sono state esaudite! Il film di Dragonball definitivo, quello senza trama, quello fatto bene, quello senza il buono che rantola per mezz'ora e quello senza la sfera Genkidama! Urrà! In questo nono (e temiamo ultimo) lungometraggio dragonballiano il caro Goku si limita a un ruolo di contorno (in tutto il film sferra un solo pugno, e quasi nessuno sa che è stato lui) mentre è il figlio Gohan a farla da padrone. Il succo della vicenda parte da un nuovo Tenkaichi organizzato da un miliardario al fine di divertire il figlioletto, Tenkaichi che dovrebbe chiudersi con uno scontro Mr. Satan / primo classificato del torneo (il film è ambientato dopo la sconfitta di Cell e Mr. Satan è il più grande eroe vivente). In realtà il terribile demone Borjack si inserisce a metà torneo e cominciano gli schiaffoni tra Piccolo, Gohan, Tenshinhan, Trunks, Vegeta (grandissimo!) nonché i quattro cattivi di turno. Una volta tanto i buoni non sembrano vincere "per un pelo" o per mera fortuna – Gohan chiude gli scontri con uno sfoggio di potenza veramente esagerato che soddisferà tutti gli amanti delle esplosioni in puro stile Dragonball. Una vera e propria festa di distruzione che vi farà rispolverare contenti la vostra collezione di Dragonball.



IL DESTINO DI KAKUGO

Ooh, ecco qualcosa di nuovo. Uno studente di un liceo giapponese di un imprecisato periodo dopobomba indossa un'armatura e comincia a uccidere demoni sfruttando una misteriosissima arte marziale. Detto così in effetti non sembrerebbe poi così nuovo, eppure Il Destino di Kakugo è lo stesso un manga eccezionale che ha attirato l'attenzione di un bel po' di persone qui in redazione.

Caratterizzato da un tasso di violenza molto alto, anche per lo standard di questo genere di cose, Kakugo ha dalla sua un design quantomeno inusuale e uno svolgimento che affascina sin dalle prime battute. Nel primo volumetto scopriamo in corsa chi sia Kakugo, dove ha imparato la sua brava arte marziale e come fa a malmenare tutti i nemici. Scopriamo anche che ha un fratello o una sorella (non è ben chiaro!) e che le cose si mettono male molto in fretta. Per essere il primo capitolo di una serie, Kakugo parte molto velocemente e devo dire di attendere con impazienza la versione in videocassetta che dovrebbe palesarsi tra qualche mese. Tra l'altro, sempre parlando di manga, la Dynamic dovrebbe presto pubblicare nientemeno che Mazinsaga, e cioè una versione più "cattiva" e inquietante di Mazinga. Attendiamo fiduciosi...

CONSOLEMANIA

Colorata, divertente, esuberante, ma al tempo stesso attenta, aggiornata ed esauriente è la rivista dedicata al mondo delle console più venduta in Italia.

- SEGA
- NINTENDO
- SONY
- 3DO

BELLAFANTE DESIGN-MILANO

XENIA EDIZIONI

HTTP://WWW.XENIA.IT

PlayFeriche

Una rubrica veramente sbroccata .....A cura di TMB

DUAL IMPACT RAIL MASTER

Continua inesorabile l'escalation di joypad DualShock compatibili, ormai ospiti fissi di queste pagine.
Questo mese tratteremo il Dual Impact della Nu-Gen, un produttore di hardware per console che recentemente ha trovato un distributore per il mercato italiano (Rail Master).

Il prodotto, che per una volta arriva in una confezione trasparente piuttosto carina (almeno rispetto alle classiche scatole in cartone), si presenta con un accattivante look nero e con un design abbastanza diverso rispetto al pad originale della Sony. Le dimensioni sono sostanzialmente quelle, idem per l'impugnatura, tutto sommato ergonomica quanto basta per non causarvi una tendinite (mai successo, ma dopo aver visto certi pad non mi meraviglierei più di tanto della cosa).
Il comando digitale, tondo come sempre (deve essere una specie di moda) è un po' rigido, ma in linea con tutti i vari pulsanti del pad, tutti piuttosto duretti: questo comunque è un "difetto" che hanno quasi tutti i joypad nuovi, visto che col tempo tendono ad ammorbidirsi e a rispondere con meno incertezza.
Semmai sarebbe stato meglio avere i pulsanti R2 ed L2 più grandi, ma non si può avere tutto dalla vita. Come da copione non mancano i vari turbo e slow motion, il cui funzionamento è però affidato esclusivamente all'attenzione del giocatore, visto che non v'è nessun led a segnalarne l'attivazione. L'unica lucina presente è infatti quella legata al dispositivo analogico: a questo proposito, posso promuovere a pieni voti i due analog stick, del resto identici in tutto e per tutto a quelli Sony, dimensioni, affidabilità e materiali inclusi.
Anche la sezione DualShock si è comportata benissimo, emulando perfettamente le vibrazioni tramite due solenoidi forse anche leggermente più potenti del solito.
In definitiva un buon pad, che nonostante qualche difettino riesce ad emergere rispetto alla massa.

SPEED PAD - LOGIC 3

Questo pad è arrivato accompagnato da un comunicato piuttosto interessante, che ne evidenziava le caratteristiche di assoluta infrangibilità, più o come con il guscio Meliconi. Sinceramente lo Speed Pad mi è parso tutto tranne che un concentrato di robustezza: sarà anche l'effetto trasparente che fa molto cristallo, però l'impressione generale non è stata esattamente quella di indistruttibilità. Non ho comunque azzardato ulteriori crash test oltre a qualche lancio contro il pavimento della redazione (comunque ammorbidito dalla moquette), sul quale il pad è comunque atterrato senza riportare danni.
A parte questi dettagli, c'è da dire che lo Speed Pad ha davvero un bel colore (blu semitrasparente), benché l'idea di utilizzare della plastica così liscia potrebbe rivelarsi deleteria per chi soffre di sudorazione incontrollata (voi scherzate, ma voglio come lo spiegate agli amici che il pad vi è schizzato via dalla mani come una saponetta!).
Manco a dirlo il pad è tondo come il mondo, un particolare che come sapete non ho mai particolarmente gradito. Non che voglia a tutti i costi condannare questo tipo di scelta, però se la Sony ha pensato di mettere un comando a croce un motivo ci sarà, o mi sbaglio?
Comunque come precisione non siamo messi male, benché anche gli altri tasti non brillino certo per sensibilità e velocità di risposta. Turbo e slow motion funzionano come di consueto e la presenza di un tasto "clear" aiuta nel caso non si riesca più a disattivare l'auto-fire.
Comunque non posso condannarlo, dato che si tratta pur sempre di un pad supereconomico, rivolto a chi non ha grosse pretese e magari cerca solo un controller da affiancare a quello fornito di serie con la console.

Trucchi

A cura di Jona

TRUCCHI DELL'ULTIMA ORA

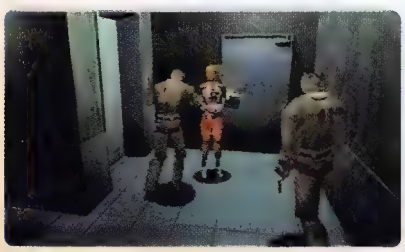
Kombat Kodes

Incominciare con un'arma a caso	222 222
Incominciare con l'arma estratta	444 444
Molte armi	555 555
Combattimento silenzioso	666 666
L'arma estratta non si può perdere	002 002
Disattiva le prese	100 100
Disattiva il danno massimo	010 010
Appare un'arma a caso	111 111
Testone	321 321
Stage 'Goro's Lair'	011 011
Stage 'The Well'	022 022
Stage 'Elder God's'	033 033
Stage 'Tomb'	044 044
Stage 'Rain'	055 055
Stage 'Snake'	066 066
Stage 'Shaolin Temple'	101 101
Stage 'Living Forest'	202 202
Stage 'Prison'	303 303
Stage 'Ice Pit'	313 313
Vittoria con un colpo	123 123
Noob Saibot Mode	012 012
Stage 'Red Rain'	020 020
Combattimento esplosivo	050 050

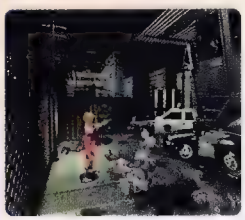
RESIDENT EVIL 2

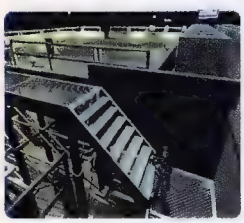
– Armi illimitate

Completate il primo scenario di ciascun personaggio senza salvare il gioco in



meno di due ore e mezza, con un giudizio finale pari ad A o B, per ottenere il lanciarazzi. Completate il secondo scenario di ciascun personaggio senza salvare il gioco in meno di due ore e mezza, con un giudizio finale pari ad A o B, per ottenere il mitragliatore speciale. Completate il secondo scenario di ciascun personaggio senza salvare il gioco in meno di tre ore, con un giudizio finale pari ad A o B, per il mitragliatore speciale. L'arma speciale apparirà nella partita successiva, dopo che aprite la prima cassa.





– Mira automatica

Selezionate 'Options' dal menu principale o premete Select durante la partita. Poi entrate nello schermo di configurazione dei tasti e selezionate 'Type C', poi uscite. La capacità di mira rapida automatica dovrebbe essere in questo modo attivata. Tenete premuto R1 per far mirare Leon o Claire verso un qualsiasi zombie e premete L1 mentre tenete premuto R1 per cambiare bersaglio. Nota: Dovete tenere ancora premuto Giù per mirare agli zombie che strisciano e Su per colpire i bersagli in alto.

– Hunk Scenario

Dovete completare gli scenari di Claire o di Leon salvando non più di 11 volte e all'interno del limite delle due ore e mezza. Ora potrete usare Hunk, la cui missione è raggiungere il secondo piano della stazione di polizia senza risolvere alcun enigma, solo combattendo.

– Tofu Scenario

Completate gli scenari di Claire o Leon in meno di tre ore. Giocate di nuovo con l'altro personaggio e completate anche i suoi due scenari in meno di tre ore. Giocate una terza volta e completate ancora gli scenari dei due personaggi in meno di tre ore (non dovete salvare più di dodici volte quando giocate un qualsiasi scenario e non dovete usare le armi illimitate). Ora c'è la novità di giocare nel ruolo del cibo che non può usare altra arma all'infuori del coltello!

– Selezione del livello

Mettete il gioco in pausa durante la partita e premete Giù nove volte e poi Su. Uscite dalla partita in corso e tornate al menu principale, dove ora ci sarà la selezione del livello a disposizione. Illuminate semplicemente l'opzione 'Time to Kill' e poi premete sinistra o destra per far scorrere i differenti livelli e X per sceglierne uno.

– Invincibilità

Mettete il gioco in pausa durante la partita e premete L2, R1, L1, R2, Su, Giù, Su, Giù, Select, Select.

– Tutte le armi

Mettete il gioco in pausa durante la partita e premete L1, L2, Su, L1, L2, Giù, R1, Destra, R2, Sinistra.

– Tutti gli oggetti

Mettete il gioco in pausa durante la partita e premete R1, R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, L1.

– Tutte le chiavi

Mettete il gioco in pausa durante la partita e premete Su, Destra, Su, Sinistra, Giù, Su, Destra, Sinistra, Destra, Giù.

– Invisibilità

Mettete il gioco in pausa durante la partita e premete L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1.

– Munizioni infinite

Mettete il gioco in pausa durante la partita e premete Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, Select, Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, Select.

TRUCCHI REGOLARI

COLONY WARS

– Selezione del livello
Inserite Commander*Jeffer nello schermo delle password.

– Arma primaria illimitata
Inserite Tranquillex nello schermo delle password.

– Arma secondaria illimitata
Inserite Memo*X33RTY nello schermo delle password.

– Scudi illimitati
Inserite Hestas*Retort nello schermo delle password.

– Disattiva tutti i cheat
Inserite All*cheats*off nello schermo delle password.

BLOODY ROAR

– Big Head Mode
Prima di tutto selezionate la modalità Normal, poi illuminate un personaggio nello schermo di selezione dei combattenti. Ora tenete premuto L2 e schiacciate X.

– Big Head Mode, Costumi differenti: Selezionate la modalità Normal. Illuminate un personaggio nello schermo di selezione dei combattenti. Poi tenete premuto L2 e schiacciate Cerchio.

– Small Fighter Mode
Illuminate un qualsiasi combattente nello schermo di selezione dei personaggi e tenendo premuto R2 schiacciate X.

– Small Fighter Mode, Costumi alternativi:
Illuminate un personaggio nello schermo di selezione dei combattenti. Poi tenente premuto R2 e schiacciate Cerchio.

– Large Arms Mode
Tenete premuti L1 + L2 e selezionate un personaggio. Altrimenti potete completare il gioco a livello 4 o superiore senza continuare mai.

– Stage grande
Giocate al Survival Mode e battete dieci avversari consecutivamente.

– Stage piccolo
Completate il gioco a difficoltà 4 o superiore usando Greg.

– Senza muri
Completate il gioco a difficoltà 4 o superiore usando Mitsuko.

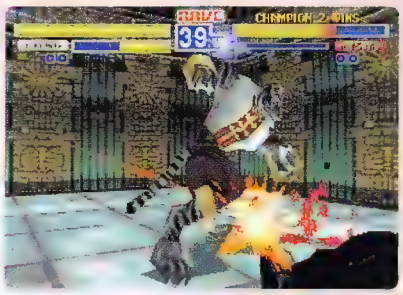
– Muri invisibili
Completate il gioco a difficoltà 4 o superiore usando Fox.

– Rigenerazione dell'energia
Selezionate Bakuryu come combattente e completate il gioco a livello di difficoltà 4 o superiore.

– Senza barre di energia
Completate il gioco a difficoltà 4 o superiore usando Yugo.

– Telecamera controllabile
Completate il gioco a difficoltà 4 o superiore usando Alice.

– Psychedelic Mode
Completate il gioco a difficoltà 4 o superiore usando tutti i personaggi del gioco (non quelli segreti).



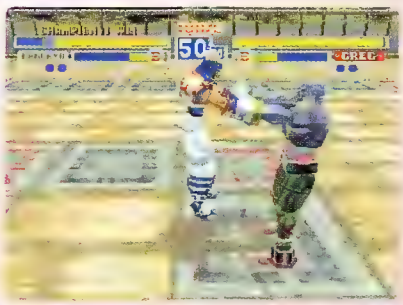
– Disattiva i fulmini dei giocatori
Completate il gioco a difficoltà 4 o superiore usando Long.

– No Guard Mode
Completate il gioco a difficoltà 4 o superiore usando Gado.

– Shadow Mode
Completate il gioco usando tutti i personaggi e un'ombra apparirà alle spalle del vostro personaggio quando questa modalità è attiva.

– Costume alternativo di Alice
Selezionate la modalità Time Attack e sconfiggete tutti gli avversari in meno di dieci minuti, ora Alice indosserà un'uniforme da scuola femminile.

– Visuali addizionali durante i replay
Tenete premuto Select durante il colpo vincente per ottenere nuove visuali durante i replay.



– Bonus Graphics
Finite il gioco nell'Arcade Mode per vedere il finale del personaggio utilizzato. Premete Sinistra o Destra per vedere scene differenti.

– Tutte le piste disponibili
Inserite MACSrPOO come nome poi andate ad una corsa di pratica, ora potrete correre su tutti i tracciati del gioco.

– Sequenza di titoli finale
Inserite ToNyPaRk come nome, appena lo fate la sequenza filmata comincia.

– Sequenza animata
Inserite CREDITZ! come nome. Ora comincerà una sequenza contenente grafica animata.

– Cheat Menu
Nello schermo principale, sparate un colpo direttamente nella parte curva della 'R' di 'CRISIS', poi sparate altri due colpi al centro delle croci che sono a fianco della parola 'TIME'. Potreste non riuscirci la prima volta, ma perseverate e potrete infine selezionare: niente reload, continue infiniti e nove vite.

TRUCCHI PLATINUM

SOUL EDGE

– Combattere con Soul Edge

Inserite semplicemente 'ALL' come nome. Altrimenti dovete completare con tutti i personaggi regolari a un qualsiasi livello di difficoltà o giocare per un totale di 24 ore.

– L'ultima arma nell'Edge Master Mode

Prima di tutto dovete completare il gioco e guardare la sequenza finale, ora ritornate sulla mappa, premete K e selezionate Move. La CPU sceglierà la prossima destinazione automaticamente, se perdete lo scontro selezionate di nuovo Move e lasciate che la CPU scelga un altro paese (la CPU sceglierà sempre la locazione dove si trova l'ultima arma).

– Combattere con Siegfried!, Sophitia! e Sophitia!!

Ottenete tutte e otto le armi sia per Siegfried che per Sophitia per usare Siegfried! e Sophitia!. l'altra variazione di Sophitia è Sophitia!!, è accessibile dopo aver ottenuto tutte le 70 armi nell'Edge Master Mode, non è facile ma ne vale la pena se davvero vi piace il gioco!

– Schermo dei titoli alternativo

Completate il gioco con tutti i personaggi, ora quando tornate allo schermo dei titoli ci sarà una nuova foto che mostra tutti i personaggi.

– Combattere con Han Myong

Completate i finali alternativi di Hwang e Seung Mi Na uno dopo l'altro per guadagnare questo personaggio segreto.

– Pista segreta

Illuminate l'opzione One player nello schermo del menu. Tenete premuti R1, L, Destra, Start, Cerchio, Quadrato, e poi premete X. La pista Firestar apparirà proprio in fondo alla lista dei tracciati.

– Rapier Class

Illuminate l'opzione One player nello schermo del menu. Tenete premuti R2, L2, Sinistra, Start, Select, e poi premete X per selezionare la nuova opzione. Ora la Rapier class è disponibile.

CODICI PER ACTION REPLAY

Monete infinite	300D291A 0064
Batterie infinite	300D291B 0064
Energia extra	8009DF64 0000
	8009DF68 0000
	8009DF6C 0000
	800D0718 0064
Energia infinita per Batman, Robin e Batgirl	8009A9F8 0000
Munizioni infinite quando si raccolgono	80094D9A 30C2

I codici seguenti funzionano solo con Batman.

Massima velocità	800CF508 9632
Massima resistenza	800CF504 9632
Massima forza	800CF506 9632
Tutte le armi	800CF510 FFFF
Boostinfinito	800CF50A 0606
Celle di energia infinite	800CF50C 0168
Energia infinita	300CF50E 0064
Tutti gli attrezzi	800CF512 0F0F
	800CF514 FFFF
Heater infiniti	300CF527 0063
Batarang infiniti	300CF528 0063
Bat Bomb infinite	300CF520 0063
Polar Assault Missiles infiniti	300CF524 0063
Vine Slicing Missiles infiniti	300CF525 0063
Opti-Scope Missiles infiniti	300CF526 0063
Bat Taser infinito	300CF529 0063
Throwing Birds infiniti	300CF52A 0063
Staff Launcher infinito	300CF52B 0063
Batnet Gun infinito	300CF52C 0063
Battle Blade Blaster infinito	300CF52D 0063
Turbo Lift Jet Boosts infiniti	300CF52E 0063
Bat Laser infinito	300CF52F 0063
Macchina fotografica infinita	300CF533 0063
Energia infinita per la Batmobile	801E2F5E 00FA
Magnesium Bombs infinite	300CF521 0063
Tear Gas Bombs infinite	300CF522 0063
Aerial Attack Missiles infiniti	300CF523 0063

Posh Spice gigante	80076848 2710
	8007684C 1450
	80076850 2710
Ginger Spice gigante	8007629C 2710
	800762A0 1450
	800762A4 2710
Scary Spicegigante	80076664 2710
	80076668 1450
	8007666C 2710
Sporty Spice gigante	80076480 2710
	80076484 1450
	80076488 2710
Baby Spice gigante	80076088 2710
	800760BC 1450
	800760C0 2710
Modalità borsetta attivata	8008D218 0001

VIA DEI CIMATORI, 17/R FIRENZE **CALAMAI** TEL. 0552382243 - FAX 055296911

PlayStation

- Disponibili tutti i nuovi volanti
- Offerta Joistick analogico doppio £ 99.000

- Action replay Datel £ 99.000 DATEL GAME PRODUCTS
- Multitap £ 59.000
- Pistola phanter + pedaliera £ 59.000
- Pistola real arcade £ 109.000
- Joipad + memory £ 39.000

NOVITA' DICEMBRE NOVITA'

DAL GIAPPONE: BASS LANDING + TURICON PAD - CAPCOM GENERATION VOL.5 - RIDGE RACER TYPE 4 - FIGHTING EYES - STREET FIGLITER ZERO III - SUPER ROBOT WARS FINAL - EHRGEIZ

DALL'AMERICA: BLACK BASS W\BLUE MARLIN SUPERMAN - KNOCKOUT KING 99

DALL'EUROPA: CRASH BANDICOOT III - FIFA '99 LIBERO GRANDE -TOCA TOURING CAR II

VUOI AVERE PIÙ INFORMAZIONI?? TELEFONACI AL 0552382243 O INVIACI UNA E-MAIL A: INFO@CALAMAITEKNO.IT

• PSX GIOCHI IN OFFERTA A L. 79.000 CON PORTA CD IN OMAGGIO •

CARDINAL SYN - DEAD OR ALIVE - STREET FIGHTER COLLECTION - MOTORHEAD - WRECKING CREW - TREASURES OF THE DEEP - NHL 98 - NBA PRO '98 - ONE - N20 - VR - POWERBOAT RACING - V. BALL-PANDEMONIUM 2 - TOMMY MAKKINEN RALLY - SINDICATE WARS - AZURE DREAMS USA - WARGAMES USA - ROAD RASH 3D USA - BATMAN E ROBIN USA - CAPITAN COMMANDO JAP - OVERBLOOD 2 JAP - WINNING ELEVEN 3 W. CUP JAP - DARK MESSIAH JAP - GRANDSTREAM SAGA USA - CRISIS CITY - CLASSIC ROAD 2 JAP - PUZZLE BOBBLE 4 JAP - SHADOW TOWER JAP - SOUKAIGI JAP - BLUE BREAKER BURST JAP - BUSHIDO BLADE 2 - ROGUE TRIP - TALES OF DESTINY

DISPONIBILI TUTTE LE NUOVE CONSOLE!! DREAMCAST - NEO GEO POCKET - GAME BOY COLOR

· TRIS D'ASSI ·

FIFA '99+ TEKKEN 3+ CRASH BANDICOOT 3 A £ 269.000

CALAMAI TEKNO

Per tutti gli ordini ricevuti via internet il trasporto è gratuito
WWW.CALAMAITEKNO.IT
PER LISTINO RIVENDITORI INVIARE UN FAX AL 055/296911

BLASTO

In questa guida completa alle missioni di salvataggio di Capitan Blasto, vi guideremo attraverso ogni livello del gioco fino a raggiungere l'obiettivo finale: salvare il mondo dagli alieni.

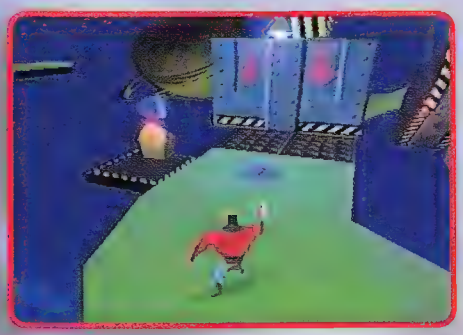
a cura di Davide Pessach

EPISODIO UNO

Uranian Spaceport

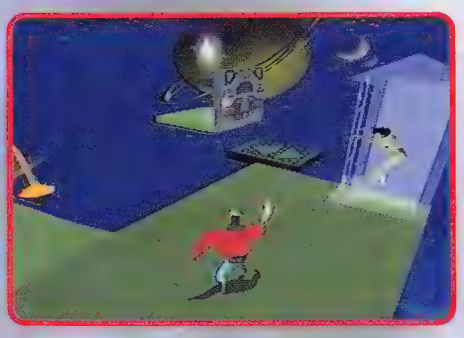
Iniziate nell'hangar e proseguite avanti. Alla fine dell'hangar, incontrerete un alieno vagante che aspetta solo di spararvi. Seguite il sentiero sulla sinistra verso i due gradini galleggianti, quindi saltate giù sul pavimento.

Avanzate sulla sinistra, vicino ai pannelli dove si trova un revitalizzatore, quindi proseguite avanti e prendete la piega sulla sinistra e incontrerete uno schiaccia-rifiuti in funzione.

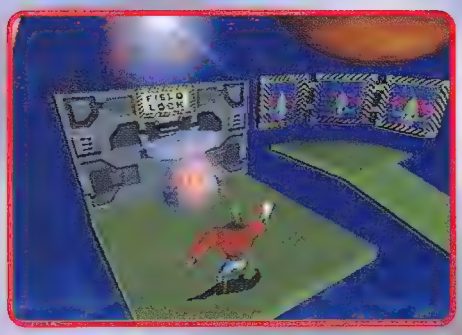


Nota: troverete un pulsante sulla sinistra che vi permetterà di rallentare la macchina. Mentre le fauci dello schiaccia-rifiuti toccano terra, proseguite velocemente sul lato opposto.

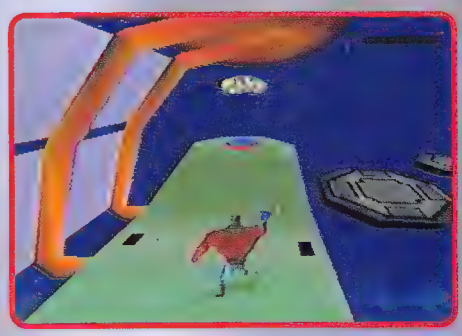
Davanti a voi sulla sinistra vedrete una ragazza in una gabbia e vicino noterete una piattaforma. Saltate sulla piattaforma, quindi premete il pulsante per aprire la gabbia. Ora tornate a



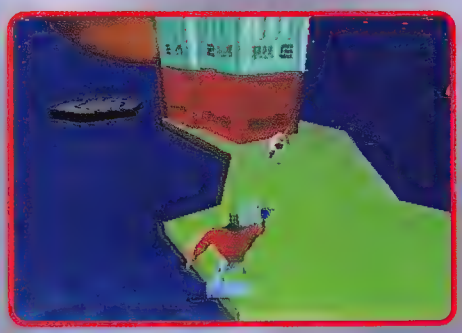
liberare la ragazza e verrete ricompensati con una vita extra.



Proseguite avanti, alla fine fate una svolta di 180 gradi, quindi attraversate i tre gradini galleggianti mentre sparate all'alieno. Premete il pulsante sul pannello per aprire il trasportatore che avete intravisto nel sentiero che portava allo schiaccia-rifiuti; quindi, correte e saltate sulla sinistra della piattaforma, invece di tornare indietro attraverso i tre gradini e sotto lo schiaccia-rifiuti un'altra volta. Una volta arrivati sulla piattaforma sottostante, proseguite verso lo schiaccia-rifiuti. Dietro agli schermi vedrete un fulmine da recuperare, che vi garantirà energia per le vostre armi. Proseguite fino al trasportatore recuperando tutti i power-up che incontrerete lungo il percorso. Una volta che sarete stati trasportati sulla piattaforma sottostante, proseguite e dirigetevi al cartello "Save".

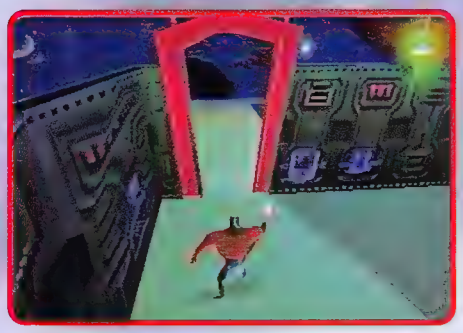


Saltate sullo scalino mobile e, successivamente, sulla piattaforma di sotto, quindi sparate agli occhi che vi saluteranno e alla cassa rossa per abbassare la cassa blu soprastante. A destra, vedrete un pulsante in lontananza con la scritta "Do not press", non premetelo. Salite sulle casse blu, quindi saltate sui gradini di fronte a voi; appena atterrate su uno di questi, saltate subito avanti in modo da venire catapultati su quello successivo... tutto questo fino a raggiungere la piattaforma soprastante. Spingete la cassa verde in modo da posizionarla nell'angolo delle casse blu dietro di voi; quindi salite sul blocco verde, su quello blu, girate a



destra fino a trovare altre piattaforme di fronte a voi. Saltate sulle piattaforme recuperando tutti i revitalizzatori che incontrate; dietro allo schermo alla vostra sinistra troverete un bonus di invincibilità. Dopo aver premuto il pulsante che apre l'entrata, proseguite avanti. Distruggete gli alieni vicino alla roccia (non entrate nel trasportatore), quindi ritornate sui vostri passi fino a raggiungere la scatola verde. Saltate dalla scatola verde sulla roccia di fronte a voi sulla quale troverete un jetpack. Utilizzando quest'ultimo oggetto, tornate alla piattaforma in basso mentre vi dirigete all'hangar nel quale si trova il cartello "Don't enter" (sparando agli alieni e agli occhi farete appari-

re del carburante per il jetpack). Tornate al trasportatore e utilizzatelo per tornare alla piattaforma dalla quale avete iniziato, quindi dirigetevi a sinistra e volate (con il jetpack) verso la seconda ragazza e, successivamente, nell'hangar nel quale si trova la vostra navicella. Utilizzando sempre il jetpack, salite sul tetto

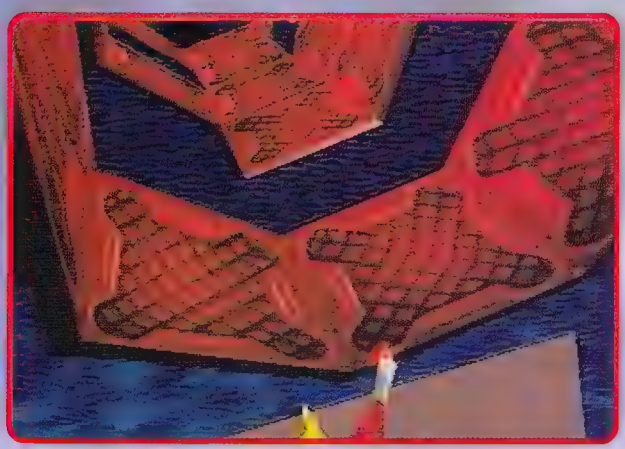


dell'hangar sul quale troverete dell'energia, quindi cercate nell'area circostante per trovare altri oggetti, prima di utilizzare il trasportatore (vicino al bonus di invincibilità) per uscire da questo livello.

EPISODIO DUE

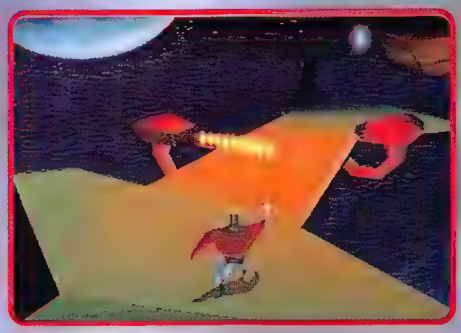
Uranian Spaceport

Girate a sinistra e seguite il sentiero rosa che



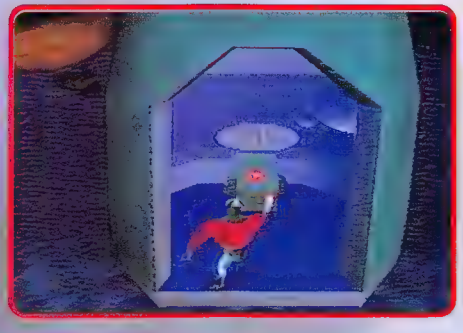
porta alle casse verdi, quindi salite sulle casse e correte saltando sulle altre scatole. Una volta eliminati gli alieni, apparirà un bonus-fulmine. Premete il pulsante per far ruotare il tunnel, quindi attraversatelo ma non soffermatevi troppo o cadrete. Dirigetevi dritti dritti al save point mentre sparate agli alieni che vi affronteranno, quindi saltate in basso e sopra la piattaforma destra per recuperare l'Heat Sink dietro al vetro. Saltate ora sulla piattaforma opposta e premete il pulsante del trasportatore, quindi tornate al tunnel rotante e da qui passate al punto di partenza di questo livello.

Procedete verso il trasportatore numero uno quindi, appena arrivati alla piattaforma successiva, troverete un sentiero a tre vie. Girate a sinistra per trovare il pulsante che apre la gabbia con la ragazza, quindi proseguite lungo il sentiero e premete il pulsante per disattivare il



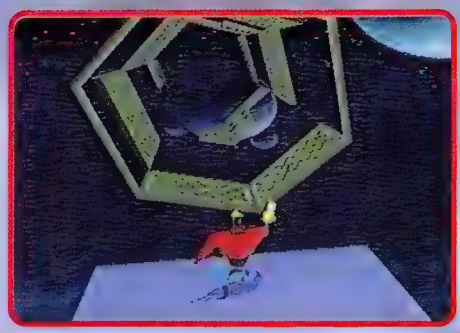
campo di forza del trasportatore numero due. Salvate la ragazza per recuperare i vari oggetti, quindi proseguite fino a trovare un bonus di invincibilità e una piattaforma mobile sulla quale troverete un bonus di sparo rapido. Tornate giù e retrocedete fino al trasportatore per poi arrivare al trasportatore numero due (sentiero verde). Prendete subito il sentiero sulla destra che porta alla colonna di roccia. Correte e saltate sulla piattaforma rimbalzante, quindi giratevi di 180 gradi mentre siete sulla piattaforma per intravedere la cima della piattaforma di roccia. Rimbalzate in avanti per atterrare in cima alla piattaforma di roccia e recuperare il bonus di invisibilità, quindi tornate al sentiero e svoltate a destra prima dei lanciafiamme.

Dopo aver raggiunto la piattaforma mobile con i revitalizzatori, proseguite lungo il sentiero. Troverete davanti a voi delle piccole luci a illuminare un sentiero. Avventuratevi lungo il percorso con attenzione. Una volta completato il tragitto, premete il pulsante con la scritta "Do Not Press" per scoprire diversi power-up sul sentiero invisibile dietro di voi. Ora prendete l'ultimo sentiero mentre saltate sui lanciafiamme. Quando arriverete al pulsante del trasportatore numero tre, sparate alle mine e tornate ai lanciafiamme. Proseguite indietro fino al trasportatore per poter accedere alla locazione di partenza, quindi saltate sulla piattaforma numero tre mentre affrontate i nemici. Saltate sulle casse e sulla piattaforma rimbalzante per accedere al sentiero superiore, sul quale incontrerete altri nemici e altri lanciafiamme. Una volta oltrepassata questa sezione, vi troverete su una piattaforma rimbalzante. Saltateci sopra, quindi giratevi a destra e saltate avanti per raggiun-

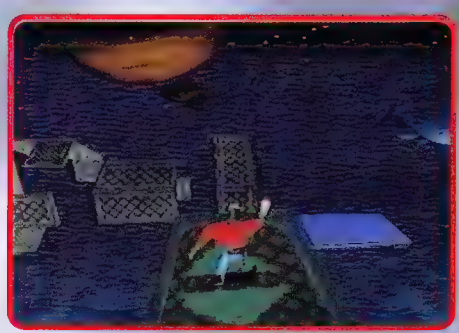


gere il livello soprastante. Dopo aver eliminato altri nemici, dirigetevi a sinistra dove troverete un altro power-up di invisibilità alla fine del sentiero. Tornate indietro lungo il sentiero fino a trovare due piattaforme rimbalzanti sulla destra, quindi saltate e premete il pulsante per il trasportatore numero 4. Non entrate ancora in quest'ultimo, invece spostatevi a destra ed entrate nel trasportatore senza dicitura.

Sparate ai nemici che incontrerete e alle casse rosse accatastate in cima a quelle blu, quindi proseguite a salire sulle scatole mentre recuperate i power-up. Sparate agli alieni e agli occhi, quindi dirigetevi al save point. Proseguite a destra lungo il sentiero (facendo attenzione alle mine galleggianti), quindi



attraversate i gradini verdi galleggianti fermandovi di tanto in tanto per abbattere gli alieni che appaiono sull'altro lato. Una volta sulla piattaforma con il pulsante dell'uscita, non recuperate il power-up, si tratta di un generatore d'alieni. Premete il pulsante dell'uscita e tornate indietro, quindi ritornate alle casse dove verrete attaccati da altri alieni, occhi e mine. Tornate al trasportatore e salite sul numero quattro. Troverete un save point dietro di voi, una volta arrivati. Ora entrate nel



tunnel rotante e attraversatelo, ma fate attenzione ai due occhi all'inizio e alla fine dello stesso. Una volta al sicuro, fatevi strada attraverso le piattaforme mobili fino a quella rimbalzante. Giratevi a destra mentre saltate, quindi saltate avanti per aggrapparvi alla piattaforma superiore. Raggiungete la piattaforma mobile seguente e saltate sulla cima del tunnel rotante verde. Attraversatelo come avete fatto prima (ma questa volta in cima) e sparate alle mine mentre vi trovate a metà del percorso. Fate un altro paio di salti avanti, quindi giratevi, orientatevi verso destra e saltate sulla piattaforma sulla quale si trova la ragazza. Tornate al trasportatore saltando giù dall'angolo della piattaforma dal quale potete vederlo in basso.

Tornate all'incrocio iniziale e poi al percorso numero uno; quindi proseguite sulle casse e nel tunnel rosso. Oltrepassate il tunnel e recuperate i revitalizzatori. Proseguite fino al save point (notate ora che il cancello è aperto), quindi proseguite e piegate a sinistra. Attraversate le piattaforme rimbalzanti fino ad arrivare a quella rossa, quindi saltate attraverso l'apertura soprastante, dove verrete affrontati da

Biker. Continuate a sparare fino a distruggerlo, facendo attenzione alle bombe che vi verranno lanciate. Sparate agli occhi e premete tutti e quattro i pulsanti per scoprire la ragazza numero tre. Tornate nella buca e, da qui, al cartello "Exit", quindi oltrepassate il cancello e seguite il sentiero fino alle piattaforme rimbalzanti successive.

EPISODIO TRE

Uranian Dunes
(Associato con gli episodi 4 e 5)

Lanciatevi nell'acqua e recuperate il diffusore di atomi, quindi uscite e dirigetevi alla fine dello specchio d'acqua per trovare il save point. Proseguite sulle piattaforme di roccia a destra, quindi preparatevi a essere bombardati da alcuni Floater. Continuate a saltare e a scalare le rocce fino a raggiungere la cima, quindi giratevi a guardare le rocce che avete appena

oltrepassato per trovare alcuni power-up (inclusa l'invincibilità). Proseguite lungo la cima delle rocce seguendo il sentiero e distruggendo altri Floater fino ad arrivare a una roccia circolare. Appendetevi e spostatevi intorno alla roccia fino a vedere una piattaforma di roccia sotto di voi, buttatevi su questa piattaforma. Fate attenzione ai nuovi alieni verdi con le armi a raggi laser. Dirigetevi a destra e salite su altre sporgenze; ancora una volta, spostatevi da appesi intorno alla sporgenza in cima per trovare l'invisibilità. A questo punto seguite il sentiero mentre sparate ad altre creature che appariranno a mano a mano che avanzate. Come avete fatto precedentemente, saltate giù dalle sporgenze per recuperare dei power-up. Scendete dal lato sinistro e seguite il sentiero fino a vedere un ponte. Non attraversatelo, posizionatevi sulla destra e fatevi strada attraverso le colonne di roccia. Una torre inizierà a lanciarvi delle mine, distruggete sia le mine che la torre, quindi proseguite. Tornate indietro attraverso le colonne di roccia per recuperare altri power-up, quindi tornate alla roccia dove avete salvato la ragazza e buttatevi di sotto per recuperare anche la vita extra. Avanzate fino al ponte distruggendo ogni cosa sul percorso quindi, alla fine del ponte, girate a destra e riattraversate la vallata dal quale siete arrivati. Restate sulla destra e buttatevi giù dove potete vedere un masso sul bordo di una roccia. Sparate al masso in modo da farlo rotolare giù. Saltate sul masso e su quello successivo che sarà apparso nella pozza d'olio, quindi proseguite avanti e attraversate le piattaforme fino a raggiungere un'altra torre

spara-mine. Dopo averla distrutta, proseguite fino a trovare un altro pannello. Premendo il pulsante farete apparire una piattaforma marrone che porta a un save point. Riattraversate la pozza d'olio fino a raggiungere il masso che avete fatto cadere dalla sporgenza; tutto que-

sto mentre sparate ai floater e agli alieni verdi. Girate a destra all'altezza del masso e saltate sulla piattaforma galleggiante quindi, una volta sulla roccia, appendetevi all'orlo e andate a sinistra fino a cadere al termine della piattaforma. Seguite il sentiero che porta ad altre piattaforme galleggianti, quindi saltate su quella traballante e su quella successiva che è, invece, stabile. A destra troverete una piattaforma che sta salendo, saltateci sopra e, successivamente, su quella in cima. Ora seguite la sporgenza sulla sinistra, dove un nuova razza di alieni inizierà a spararvi. Fatevi strada e proseguite sul gruppo successivo di piattaforme. In cima a queste si trova un pulsante da premere per i prossimi livelli. Ora scendete dalle colonne sparando a qualsiasi cosa vediate, quindi proseguite a destra in fondo alle sporgenze per intravedere il cartello "Save" in basso. Scendete dalla sporgenza e proseguite a sinistra verso altre colonne. Attraversatele e recuperate il power-up che troverete. Tornate sul blocco numero uno saltate giù dalla cima, quindi proseguite a destra e tenetevi attaccati al lato sinistro del muro. Di sotto c'è un'altra torre spara-mine, saltate giù e distruggete la torre prima di proseguire oltre e spostatevi penzolando verso destra. Saltate oltre le rocce vicino al geyser, quindi correte sotto la roccia (tempificate bene il tutto) e proseguite a destra, verso le colonne che si alzano, per recuperare la ragazza numero due. Ora tornate al geyser, quindi saltate attraverso le colonne (qualcuna crollerà) fino al bordo destro sul quale troverete un save point. Proseguite a sinistra per trovare altre piattaforme che crollano, quindi attraversatele mentre sparate ai floater e agli alieni verdi.

Ritornate sul blocco 1 e saltate giù quando sarete in cima. Questa volta proseguite verso destra e seguite il sentiero (potete anche lanciarvi nelle buche per trovare alcuni power-up ma fate attenzione all'olio). Alla fine del sentiero, buttatevi giù dove vedete la piazza della mappa di sotto. Distruggete la torre spara-mine, quindi seguite le rocce sporgenti dall'olio tenendo a mente quali salgono e quali scendo-

no. Attraversate il lato sinistro per salvare la ragazza numero due, quindi passate sul lato destro per recuperare altri power-up.

Tornate al geyser e alla piazza della mappa. Procedete, attraversate le piattaforme che si sbriciolano nell'olio, quindi proseguite a destra verso il save point nella prima nicchia e i

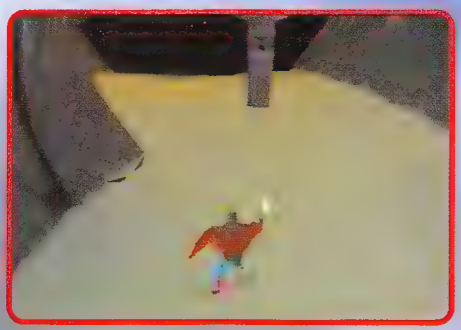
power-up nella seconda. Arriverete poi nei pressi di un uccello blu. Dopo aver sparato ai nuovi nemici proseguite verso l'uccello e montate su di lui. Giratevi e seguite il deserto sulla destra.

Saltate sulle piattaforme galleggianti per raggiungere la ragazza numero tre, quindi tornate nel luogo in cui si trovava originariamente l'uccello e smontate (giù + pulsante X). Proseguite a destra del muro e saltate sulla sporgenza finale. Appendetevi e spostatevi a sinistra per raggiungere il ponte stretto, attraversate quest'ultimo e le piattaforme geyser per recuperare una vita extra e un revitalizzatore. Saltate sulla cresta sabbiosa mentre sparate agli alieni verdi, quindi attraversate le piattaforme nell'olio per raggiungere il pannello. Dopo aver premuto il pulsante sul pannello, piegate a destra e distruggete la torre spara-mine davanti a voi. Notate il cartello "Do Not Press Button": esploderete all'istante se non ubbidite. Utilizzate il save point prima di proseguire intorno al lago d'olio. Una volta raggiunta la grossa piattaforma geyser, girate-vi velocemente e saltate verso la ragazza numero quattro per trarla in salvo. Ripercorrete le piattaforme sull'olio e tornate alla cresta sabbiosa, quindi sparate agli alieni verdi e attraversate il secondo gruppo di piattaforme vicino agli alberi. Salite i gradini e saltate attraverso il buco e la piattaforma (fate attenzione, si sta sgretolando). Appendetevi e

spostatevi a sinistra per recuperare alcuni power-up, quindi fate lo stesso a destra per salire. Eliminate gli alieni e la torre prima di saltare sulle sporgenze e attaccare altri alieni verdi e floater. Tenete a mente la pozza blu davanti a voi. A metà del perimetro della pozza c'è un pannello, premete il pulsante su di esso e tuffatevi nella pozza per uscire verso l'episodio 5.

– Arrivo dall'Episodio Cinque. Uscendo dal quinto episodio arriverete da un lago con delle cascate. Utilizzate il save point vicino, quindi seguite il sentiero originale per tornare alle piattaforme e agli alberi.

– Arrivo dall'Episodio Quattro Dopo essere arrivati sulla sporgenza con la mappa a lato, saltate sulla destra e proseguite a destra fino a tornare agli alberi. Procedete verso sinistra per raggiungere i gradini e le sporgenze



che vi riporteranno alla locazione del masso, quindi riattraversate le piattaforme nell'olio. Continuate fino a raggiungere il save point, quindi proseguite salendo le sporgenze numerate. Una volta giunti in cima, piegate a sinistra e proseguite avanti attraverso un ponte stretto sul quale diversi alieni verdi e floater vi attendono, insieme alla ragazza numero cinque. Riattraversate il ponte e proseguite a sinistra fino a incontrare una torre spara-mine, sulle sporgenze sottostanti potrete vedere la ragazza numero sei. Cercate bene nell'area per trovare diversi power-up, una vita extra e un save point. Proseguite ora a destra (dovreste avere la luna davanti a voi) e seguite la vallata fino a raggiungere una discesa. Scendete dal bordo per incontrare l'ultima sfida nel deserto, il boss alieno (potete ucciderlo solo usando armi speciali e colpi caricati). Spostatevi di lato per evitare i suoi colpi mentre rispondete al fuoco, continuate fino a distruggerlo. Procedete ora all'episodio sei.

EPISODIO QUATTRO

Uranian Caves

Seguite il tunnel fino a cadere in una caverna con altri nemici, quindi avanzate fino ai due

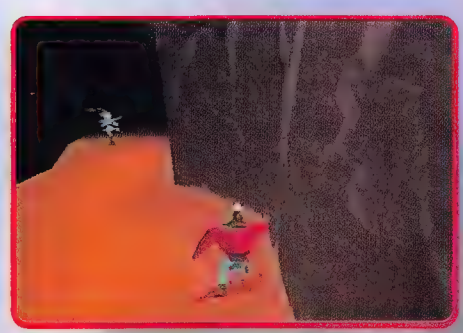
geyser. Saltate fino ad atterrare sul secondo geyser, quindi orientatevi verso destra e saltate sulla mappa, troverete una vita extra. Raggiungete l'altra piattaforma correndo e saltando dall'angolo destro della piazza della mappa. Eliminate altri nemici e attraversate le due piattaforme, quindi procedete verso destra mentre sparate ai floater fino a raggiungere il save point. Proseguite attraverso i geyser fino ad atterrare sulla terraferma, dove appariranno due nemici con una ragazza; sparate ai felloni per liberare la donzella, quindi fatevi largo lungo il sentiero fino a raggiungere Ant Bop (un boss). Questo mostro si teletrasporta in varie locazioni davanti a voi. Mantenete una buona distanza mentre caricate la vostra arma e sparate quando il mostro è visibile. Una volta distrutto questo boss, proseguite a sinistra e saltate sul geyser successivo. Seguite i gradini che salgono, mentre sparate ai nemici che appaiono, quindi seguite il sentiero fino a un altro

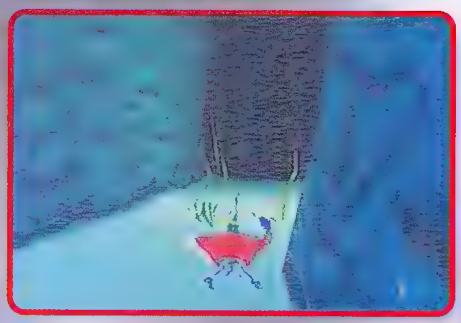
geyser preceduto da una piattaforma (occhio che si sbriciola). Ora, arriveranno diversi floater appena atterrerete sul geyser, eliminateli tutti prima di proseguire. Oltre il geyser troverete una piattaforma che vi servirà per accedere ad un'altra piattaforma mobile che vi porterà nei pressi di un pannello. Raggiungetelo e premete il pulsante, quindi andate dietro al pannello per recuperare una vita extra. Dei floater vi attenderanno sulla strada del ritorno, preparatevi. Tornate sui vostri passi attraverso le piattaforme mobili quindi, una volta sul grosso geyser, proseguite a sinistra verso altre piattaforme mobili. Una volta raggiunta la terraferma eliminate i nemici, quindi avanzate pronti a distruggere le torri che incontrerete. Ora proseguite lungo il tunnel per tornare all'episodio tre.

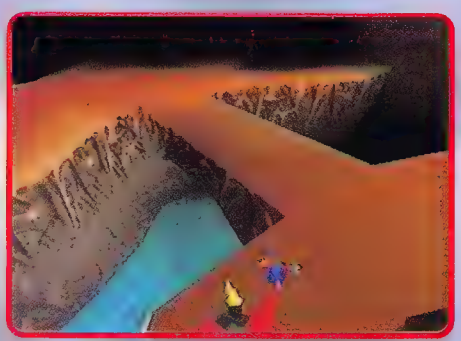
EPISODIO CINQUE

Depths of Uranus

Nuotate evitando le mine rosse quindi, a mano a mano che l'acqua diventa più chiara, salirete in una grande area aperta. Su una piattaforma troverete la ragazza numero uno. Nuotate verso destra per intravedere una faccia rosa tipo-statua vicino a una mappa; quindi tornate in acqua e proseguite sparando ai pesci e agli alieni in tuta da sommozzatore. Tornate in superficie per prendere ossigeno, quindi rituffatevi e procedete verso sud per trovare un pannello subacqueo. Dopo aver premuto il pulsante, tornate sulla terra e recatevi al save point. Salite sulla sporgenza e dirigetevi a sinistra sparando agli alieni che incontrerete. La ragazza numero due si trova giusto sotto la sporgenza sulla quale state viaggiando. Seguite il sentiero mentre sparate ad altri alieni e saltate oltre le buche verso altre piattaforme (se cadete in acqua dovrete ritornare indietro a nuoto). Proseguite avanti fino a raggiungere un ponte, quindi saltate nell'ultima pozza. Nuotate, seguite il tunnel fino a sbucare di nuovo nell'episodio tre.



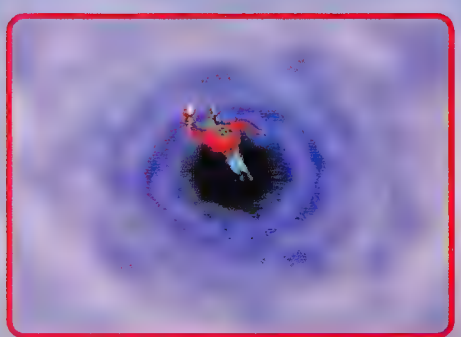




EPISODIO SEI

Alienville

Prima di tutto, usate il save point dietro alla locazione sulla quale siete atterrati, quindi tornate alla partenza e affrontate i due alieni surfisti. Una volta eliminatili, dirigetevi a sinistra per imbattervi nel tunnel numero uno, quindi utilizzate le piattaforme per procedere (quelle rosse evaporano in poco tempo quindi fate in fretta). Una volta raggiunta l'area chiusa, girate a sinistra ed eliminate gli alieni. Saltate fino ad arrivare alla scatola verde, quindi proseguite sopra la scatola per emergere in una zona circolare. Proseguite verso sinistra e sparate a qualsiasi cosa vediate (il Flying Saucer può essere distrutto solo con armi caricate), quindi proseguite verso destra per arrivare alla porta centrale più velocemente: dà su un pannello che apre il tunnel numero due. Tornate ad attraversare il tunnel numero uno e ad affrontare altri alieni surfisti, quindi procedete verso il tunnel numero due. Saltate attraverso le ventole quando queste rallentano, non rimanete troppo vicini dopo averle oltrepassate o vi risucchieranno indietro. Sparate agli occhi, quindi procedete verso la fine del tunnel e piegate verso destra per evitare gli spari del grosso Flying Saucer. Utilizzando la vostra arma



SOLUZIONI TRUCCHI MULTIPLAYER HARDWARE

PC Force

TUTTI I MESI IN EDICOLA

LIBERATI DALL' OPPRESSIONE DI UN PC CHE NON CONOSCI

INDEPENDENCE DAY.

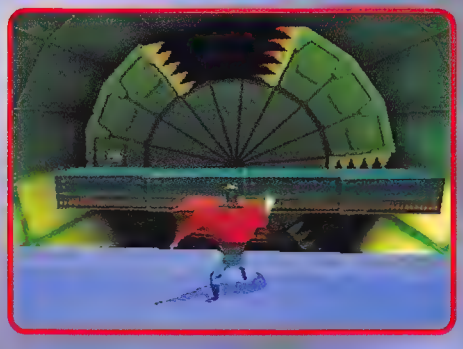
SCOPRIRAI CHE CI SI PUO' ANCHE DIVERTIRE.

TUTTI I MESI IN EDICOLA

PC ACTION

GUIDA ALLA CIVILTA' DEL PERSONAL COMPUTER

XENIA EDIZIONI



Heat Sink, saltate sulla piattaforma e sparate al Saucer; poi tornate fuori dal tunnel per recuperare l'Alien Generator: ne avete bisogno per distrarre il Man Eating Snarf nel tunnel numero due. Utilizzate il save point prima di tornare dallo Snarf.

le aperture dei ventilatori quindi, una volta tornati nell'area circolare, dovrete distruggere il Boss Occhio (è brutto ma si chiama così) in cima agli edifici. Una volta eliminatolo, potrete premere il pulsante sul pannello per aprire il tunnel tre. Più in alto troverete anche la ragazza numero due. Tornate al punto di partenza e, da qui, dirigetevi al tunnel tre.

Una volta attraversate le ventole nel tunnel numero due, entrate nei livelli superiori sulla destra e dirigetevi verso lo Snarf. Prima di attraversare la lava, sparate con l'Alien Generator più di una volta, questo terrà occupato lo Snarf mentre attraversate. Proseguite a destra davanti all'edificio verde, quindi entrate per recuperare il jetpack. Uscite dall'edificio e volate con il vostro nuovo gadget fino in cima al palazzo, sparate agli occhi che incontrerete, quindi salvate la ragazza numero uno. Nella discesa, girate attorno alla parte superiore dell'edificio per trovare una vetrata ad arco aperta. Dentro troverete dei power-up, dell'energia e una vita extra. Tornate a terra e oltrepassate la lava per rientrare nel tunnel numero due (sparate le ultime cartucce dell'Alien Generator per tenere lontano lo Snarf o volategli sopra). Davanti all'entrata del tunnel numero due troverete un altro grosso Saucer. Distruggetelo ed uscite dal tunnel per incontrare uno sciame di occhi. Una vita extra è disponibile nei pressi della scatola dove avete recuperato l'Alien Generator. Recatevi ora al save point, se necessario, quindi tornate al tunnel numero uno. Utilizzando il jetpack, guidatevi attraverso

Prima dell'entrata troverete un grosso Saucer da distruggere. Proseguite attraverso il tunnel tre mentre sparate ai surfisti, quindi volate attraverso i ventilatori quando questi si fermano. Entrate nella nuova area e volate fino in cima all'edificio. Sul tetto troverete la ragazza numero tre circondata da alieni. Dopo averla

salvata, premete il pulsante sul pannello: si aprirà una porta alla base dell'edificio. Entrate nell'edificio (Disco) e sparate agli alieni. Premete il pulsante sul pannello per aprire l'uscita al save point. Proseguite attraverso la stanza successiva per trovare la ragazza numero quattro. Uscite dal tunnel e dirigetevi al cartello "Exit" al save point. Lasciatevi cadere nella buca per trovare un trasportatore che vi porterà all'episodio sette.

EPISODIO SETTE

Spire Maze

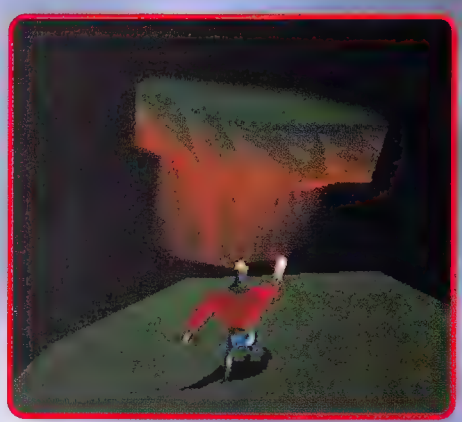
Dietro all'albero davanti a voi si nasconde un save point. Avanzate sparando agli alieni e agli occhi, quindi saltate attraverso le piattaforme fino a vederne una che sembra troppo lontana da raggiungere. Sparate al lato sinistro della piattaforma diverse volte per ruotarla, in questo modo potrete raggiungerla. Proseguite avanti saltando su un'altra piattaforma rotante,

quindi continuate a sparare agli alieni, agli occhi e ai surfisti fino a raggiungere la terza piattaforma rotante. Dopo aver saltato quest'ultima piattaforma, dirigetevi a sinistra per vedere la ragazza numero uno su un livello sottostante. Tornate sulla piattaforma di sopra per mezzo di quella lampeggiante. Rimanendo orientati nella direzione dalla quale siete arrivati, proseguite sulle piattaforme a sinistra. Continuate a controllare di sotto per trovare un save point. Proseguite a sinistra fino a vedere alcuni gradini che vi riporteranno alle piattaforme superiori, sparate ad altri alieni e recuperate l'Ice Breaker. Proseguite fino alla fine delle piattaforme per trovare la ragazza numero due in basso, quindi ripercorrete indietro le piattaforme e dirigetevi a destra per recuperare altri power-up. Tornate indietro da dove siete venuti originariamente (notate il gruppo di palle di fuoco in lontananza, alla vostra destra). Saltate dove le piattaforme diventano più larghe per recuperare la ragazza numero tre (dovrete sparare al Biker da lontano, utilizzando dei power up o armi speciali). Adesso lasciatevi penzolare dai bordi e spostatevi per raccogliere dei power-up.

Proseguite lungo la grossa piattaforma e incontrerete un Saucer corazzato, dovrete

Incontrerete presto un Saucer corazzato e diversi alieni. Una volta eliminati, apparirà un altro save point. Date un'occhiata al bordo della piattaforma, ne vedrete una rimbalzante. Saltateci sopra per raggiungere un'altra piattaforma rimbalzante che vi porterà alla ragazza successiva. Una volta salvata, vedrete altre tre piattaforme di questo tipo che attraversano la pozza di lava. Saltate sulle piattaforme successive e, alla fine, atterrerete nei pressi di un save point. Proseguite fino a quando farà buio, arriverete all'episodio otto.

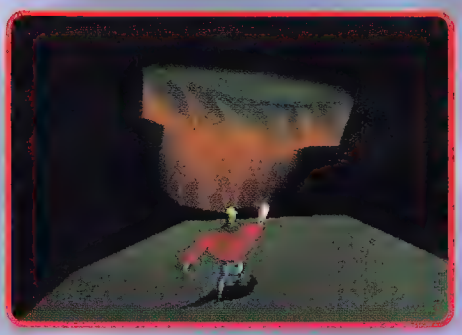
usare colpi potenziati o armi speciali per distruggerlo; alla fine della grossa piattaforma vedrete un'altalena con un masso fluttante, su una sporgenza in alto. Salite sul gradino e sparate al masso in modo da farlo cadere. Questo lo farà scivolare nella direzione opposta, garantendovi l'accesso alla ragazza successiva. Tornate nel luogo in cui avete sparato al masso e proseguite sui gradini ripidi.



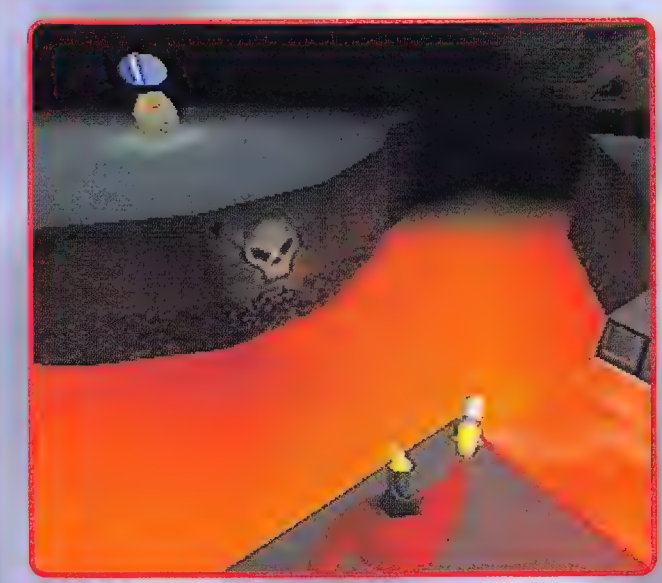
EPISODIO OTTO

Bosicis Fortress

Come nell'episodio tre, questo livello interagisce con gli ultimi tre livelli. Saltate giù sulle



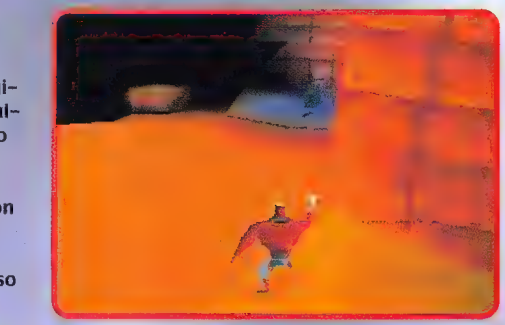
piattaforme grigio/blu e distruggete gli alieni, quindi attraversate il torrente di lava per recuperare dei power-up. Proseguite nella stanza principale e dirigetevi verso la pozza per recuperare power e invincibilità, quindi recuperate l'Alien Generator sulla sinistra della stanza su una sporgenza. Entrate nel tunnel sul lato opposto della stanza quindi, mentre vi avvicinate al torrente di lava, noterete l'irraggiungibile pannello sull'altro lato. Utilizzate ora il pulsante per l'arma speciale (il cerchio), tenetelo premuto per generare un alieno davanti al pannello. La vostra nuova creatura costruirà una piattaforma per accedere alla sponda (non dimenticate di sparare all'alieno, lo so, non è bello ma dovete farlo). A questo punto, si aprirà un boccaporto che vi garantirà l'accesso all'episodio nove.

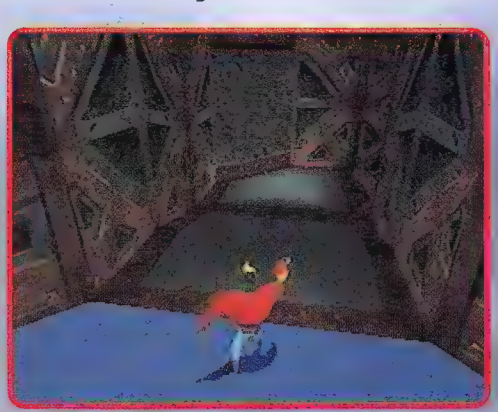


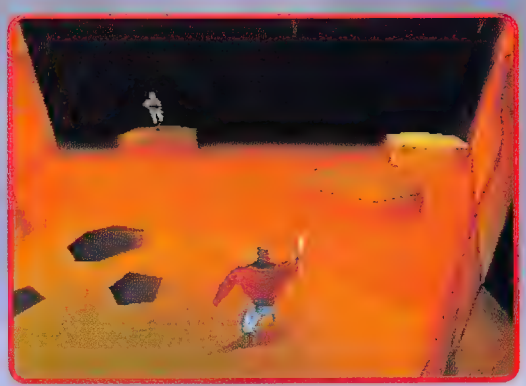
EPISODIO NOVE

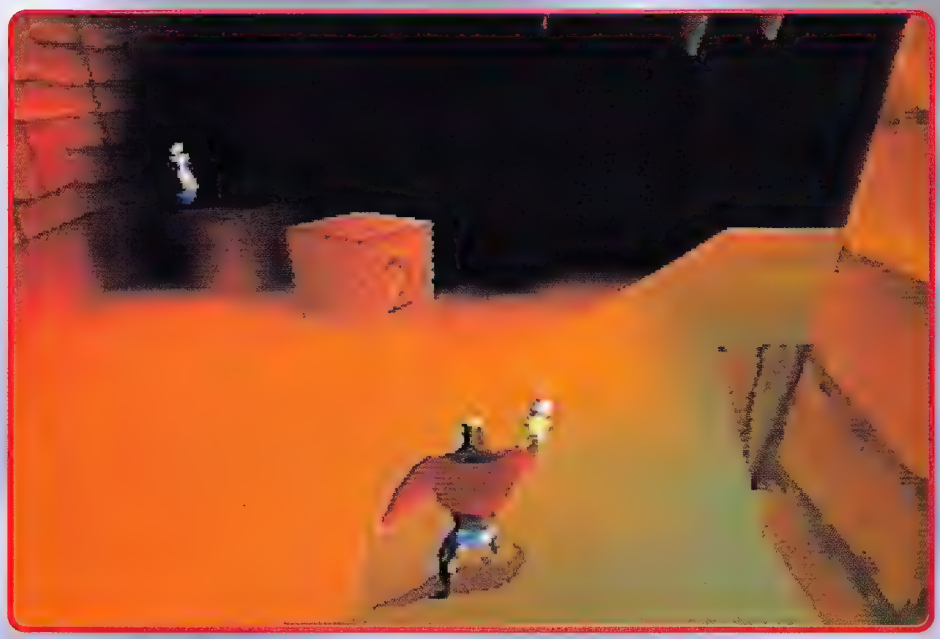
Alien Ruins

Proseguite avanti verso i blocchi con il save point e i power-up, quindi dirigetevi a sinistra mentre sparate alle formiche aliene fino a raggiungere un altro save point e una grossa pozza di lava, con diverse piattaforme galleggianti. Attraversatele e raggiungete la vita extra e la ragazza numero uno. Ritornate sulla terra ferma e salvate, se necessario, quindi eliminate gli altri alieni neri. Seguite il tunnel successivo sulla sinistra e avanzate mentre sparate alle formiche aliene e recuperate i power-up sulle sporgenze. Seguite il tunnel a spirale fino a raggiungere l'incrocio, quindi piegate a destra nella pozza di lava con un pannello nell'angolo. Seguite le piattaforme verso il pannello (quelle più piccole affondano). Uscite dalla stanza e utilizzate il save point opposto se necessario, prima di entrare nella stanza successiva a salvare la ragazza numero due. Ripercorrete il tunnel a spirale girando a sinistra alla biforcazione e occupatevi degli alieni che incontrerete, prima di attraversare le tre piattaforme che affondano. L'alieno nero nascosto nella nicchia vi darà energia aggiuntiva se lo colpite. Una volta arrivati all'incrocio a cinque vie, procedete a sinistra per entrare in un'altra stanza con lava e salvare la ragazza numero tre.









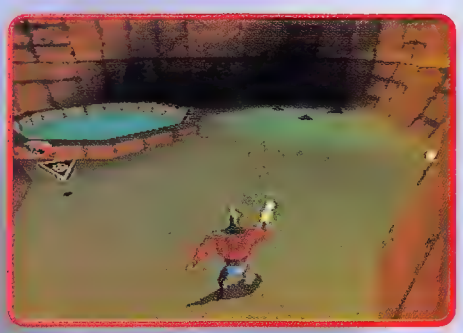
Sparate agli alieni sia nell'alcova sinistra che in quella destra mentre vi dirigete sul lato destro per premere un pulsante: farà apparire un'altra piattaforma che vi darà accesso al blocco due. Salvate la ragazza e uscite dalla stanza, quindi dirigetevi all'incrocio a cinque vie, questa volta prendete la successiva a sinistra per entrare in un anfiteatro. Proseguite avanti in un'altra stanza con lava, quindi saltate sulle piattaforme e sparate agli alieni e al mago. Orientatevi verso la pozza di lava e aspettate la piattaforma mobile sulla sinistra, temporizzate bene il vostro salto sulla piattaforma prima di

partire. Una volta raggiunte le piattaforme che salgono, saltate giù e preparatevi a sparare ad altri alieni e a un altro mago. Premete il pulsante sul pannello.

Uscite dalla stanza utilizzando le piattaforme e proseguite verso sinistra per tornare alla locazione di partenza con il save point. Procedete verso sinistra e ripercorrete il tunnel a spirale fino ad arrivare a della lava. Entrate in un'altra stanza con lava e saltate attraverso le piattaforme per avere accesso a un'altra grossa stanza. Abbattete tutti i nemici, recuperate i power-up ed entrate nell'ultima stanza. Saltate attraverso le piattaforme e arriverete in un'area con una piccola pozza. Recuperate i power up (eccetto l'Alien Generator) e saltate nella pozza per avere accesso all'episodio dieci.

- Episodio otto dall'Episodio dieci

Lasciate la pozza dalla quale siete arrivati sparando ai due alieni che incontrerete, quindi usate il save point. Mentre uscite, verrete



attaccati da due alieni e da un mago. Uccideteli e tornate alla pozza per recuperare altri power-up. Fatevi largo fino all'area principale, piegate a destra per recuperare l'Alien Generator, quindi tornate indietro ed entrate nel tunnel alla vostra sinistra, nel quale incontrerete un mago. Proseguite lungo le piattaforme evitando la lava, sparate agli occhi. Azionate il vostro Alien Generator per creare un piccolo essere che prema il pulsante e faccia, così, apparire una piattaforma per accedere all'altro lato. Lasciatevi cadere nella stanza per accedere all'episodio undici.

- Episodio otto dall'Episodio undici

Dalla sporgenza in alto, sparate alla cassa rossa alla vostra sinistra, in questo modo farete cadere quella verde. Spingete la cassa verde sul bordo, quindi procedete lungo la piattaforma in alto a sinistra sparando agli alieni e agli occhi. Per recuperare altri power-up e altra energia, saltate sulle arcate intorno alle piattaforme superiori. Proseguite lungo i gradini e uccidete il mago, quindi passate alla piattaforma più in alto con la porta chiusa (teschio 6) e proseguite nell'altra direzione. Sparate al mago seguente ed entrate nella stanza della lava. Attraversate usando i ponti mobili per entrare nel corridoio opposto, quindi apritevi la strada attraverso il corridoio e dirigetevi dritti dritti al corridoio successivo, che porta ai nastri trasportatori. Saltateli per combattere con un mago e salvare la ragazza, quindi tornate all'area aperta, attraversate il tunnel sulla destra. Sparate alle casse rosse, lasciate solo quella verde che dovrete spingere fino al cartello Harem, quindi saltate in cima e uccidete il mago, prima di recuperare il Big Gun (non prendete altri power-up per armi o perderete il Big Gun). Tornate al save point, quindi lasciatevi cadere nella stanza principale e prendete il tunnel sinistro per tornare all'episodio undici. Distruggete lo Snarf con il Big Gun (se perdete il Big Gun dovrete ripercorrere l'episodio otto per recuperarlo) quindi, una volta ucciso lo Snarf, tornate indietro normalmente (attraverso la pozza di lava) all'episodio otto dall'episodio undici (seconda volta).
Utilizzate il save point, quindi tornate alla piattaforma con la porta chiusa e attraversate un'altra sequenza di nastri trasportatori. Proseguite verso le casse eliminando gli alieni

che incontrerete, quindi salite le casse e spostatevi penzolando a sinistra per recuperare una vita extra. Recuperate l'Alien Generator prima di spostarvi penzolando ancora a destra per attraversare il corridoio successivo.
Entrate nella grossa stanza e utilizzate l'Alien Generator per creare un alieno su ogni colonna di pietra. Le colonne si abbasseranno e creeranno un ponte. Saltate sul ponte, sparate agli alieni per farlo risalire ancora, quindi proseguite a sinistra oltre la piazza della mappa.
Nell'area successiva verrete affrontati da un boss. Recuperate velocemente tutti i power-up prima che lo faccia il vostro nemico. Utilizzate un fuoco continuo per distruggerlo. Nota: ora potete raggiungere qualsiasi ragazza mancante attraverso il trasportatore.
Recatevi al save point, se necessario, quindi proseguite verso sinistra tornando indietro attraverso il ponte. Piegate a sinistra e procedete verso l'area dei nastri trasportatori. Sparate a tutti i nemici mentre attraversate i nastri e uccidete anche il mago che incontrerete. Proseguite nella stanza con le piattaforme rotanti e saltate giù su quelle sottostanti. Sparate alle casse verdi e salite fino a un altro save point. Proseguite fino al cartello "Do Not Press", premetelo per ottenere il fuoco rapido. Proseguite attraverso le colonne che crollano, tornate alle piattaforme rotanti mentre vi dirigete alla piazza della mappa. Di sotto c'è un'altra piattaforma rotante che vi aspetta.
Proseguite su altre piattaforme rotanti ed entrate nella grossa area; temporizzate bene i salti, quando vi muovete vicino alle colonne che cadono.
Proseguite su altre piattaforme rotanti e poi a sinistra per arrivare all'Episodio dodici.

EPISODIO DIECI

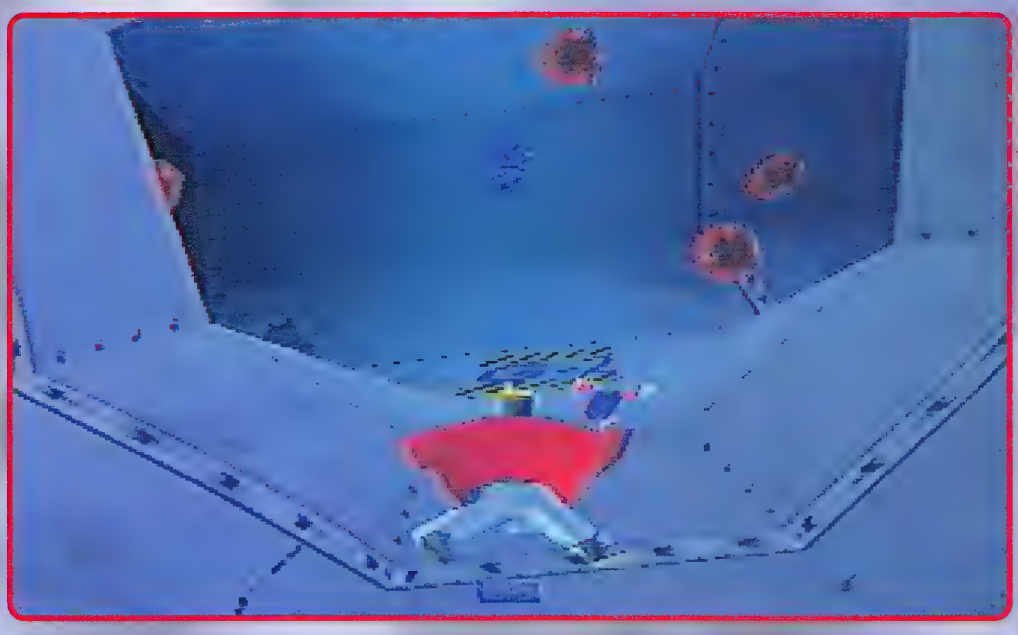
Sewers

Immergetevi e seguite il tunnel destro quindi, una volta arrivati all'incrocio, proseguite dritto mentre sparate agli alieni in tuta da sommozzatore e ai pesci. Seguite il tunnel e prendete la successiva svolta a sinistra. Evitate le mine fino a raggiungere un'uscita, quindi recuperate i power-up e la vita extra prima di usare il save point e premere il pulsante sul pannello di controllo. Immergetevi un'altra volta nel tunnel, andando quanto più in profondità possibile e seguendo il sentiero G-2, si trova oltre la piazza della mappa. Proseguite fino al momento in cui dovrete tornare giù, quindi dirigetevi al successivo G-3. Eliminate i nemici e proseguite fino a raggiungere una grossa stanza. Passate in superficie per recuperare ossigeno, non prima di aver recuperato l'invincibilità e l'energia aggiuntiva, quindi seguite il G-4 che porta all'Episodio otto.

EPISODIO UNDICI

Alien Ruins 2

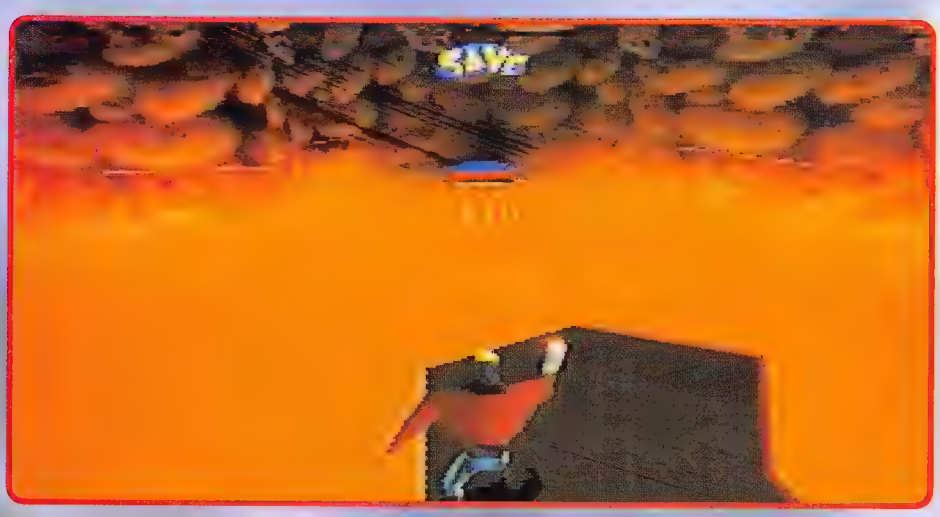
Se volete salvare le tre ragazze di questo livello, dovete tornare qui con un Big Gun per abbattere Snarf. E' comunque consigliabile eliminare tutti i nemici e recuperare tutti i power-up prima, in modo da non sostituire il Big Gun con uno di questi ultimi. Saltate sulla piattaforma mobile e procedete verso il save point (nota: la piattaforma non raggiunge il save point ogni volta che si avvicina).
Proseguite verso le altre piattaforme eliminando i vari nemici che vi affronteranno.
Una volta arrivati nell'arena centrale, giratevi a destra per uccidere gli alieni in arrivo, quindi avanzate fino a intravedere una mappa alla vostra sinistra, vicino a una pozza di lava. Proseguendo verso destra giungerete alla ragazza numero uno; una volta messa in salvo quest'ultima, distruggete i maghi e continuate in avanti. Una volta arrivati ad una piattaforma che affonda, saltate e giratevi a sinistra per accorgervi di essere esposti all'attacco di una



torretta spara-mine. Una volta distrutta anche questa minaccia, saltate e apparirà un save point. Tornate all'area principale e circumnavigate la pozza di lava mentre uccidete i maghi ed eliminate la torretta. Recuperate l'invisibilità sulla destra e saltate nella pozza di lava per recuperare energia, una vita extra e dei power-up. Mentre siete orientati verso il save point, procedete verso destra fino a giungere a un incrocio. Proseguite lungo il tunnel destro mentre uccidete gli alieni che vi si pareranno davanti. Una volta arrivati a un incrocio, proseguite avanti per entrare in una stanza con lava e con un pannello sulla sinistra. Saltate sulle piattaforme che affondano per raggiungere il pannello. Uscite dalla stanza saltando indietro da dove siete arrivati, quindi tornate all'incrocio e dirigetevi a destra. Saltate oltre il torrente di lava e verrete attaccati da un'altra torretta spara-mine. Una volta distrutta la torretta, potrete saltare nel torrente di lava per recuperare l'invisibilità; potrete anche correre intorno alla lava per trovare alcuni power-up e una vita extra. Da dove si trovava la torretta, saltate sulla piattaforma principale e dirigetevi a destra. Sparate ad altri alieni e giungete fino a un'intersezione a tre vie. Prendete la biforcazione destra e proseguite. Tornerete così nella grande area dalla quale partono tutti i tunnel.

Dirigetevi al tunnel davanti a voi che sarà ora aperto dopo aver premuto il pulsante. Distruggete il gruppo successivo di torrette ed entrate nella pozza di lava successiva per salvare la ragazza numero due. Proseguite fino a

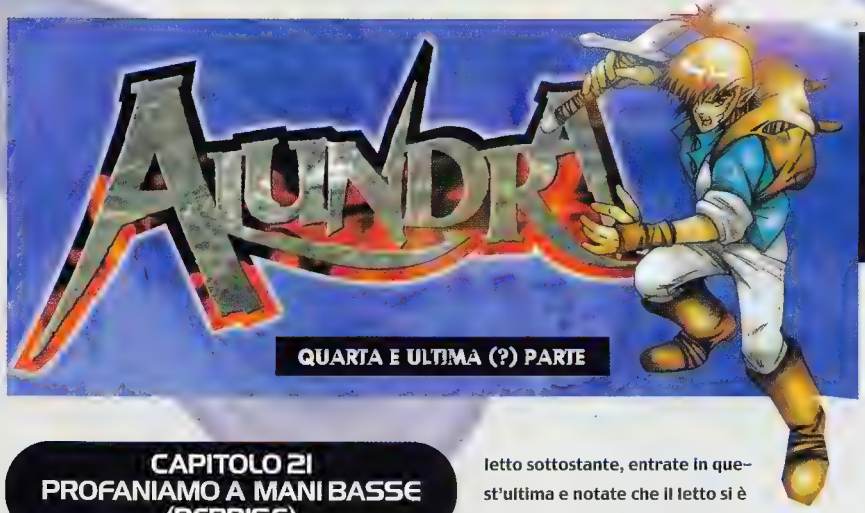
trovare due tunnel separati con il cartello "Big Alien", cercate (e trovate) il terzo tunnel che è l'uscita del livello. Sparate al mago all'entrata, quindi sparate alle piattaforme grigie superiori in modo da farle cadere nella lava. Saltate sulle piattaforme per attraversare la pozza di lava ed entrare nel trasportatore che vi porterà all'Episodio otto.



EPISODIO DODICI

Bosicis Throne Room

Eccoci arrivati, l'ultima frontiera. Recuperate tutti i power-up e proseguite verso il trono, ecco che arriva il re alieno. Osservatelo mentre fa entrare un grosso robot, quindi correte indietro fino al luogo dal quale siete entrati per trovare un jetpack. Muovendovi continuamente e utilizzando colpi potenziati avrete presto ragione del robot e lo farete trasformare in una testa aliena volante. Saltate nella pozza di lava contenente l'invisibilità, cercate altri power-up (notate che anche il vostro jetpack si è esaurito). Una volta distrutto, il re riemerge per annunciarvi che il pianeta è stato minato e che presto esploderà. Il gioco si completerà automaticamente facendovi scappare dal pianeta.



Il mese scorso ci siamo lasciati all'interno del santuario di Inoa, dove Septimus e Alundra stanno cercando di scoprire qualche cosa sul Ronan, il sacerdote. Vediamo come va a finire: un saluto particolare a Davide che mi è stato vicino nei momenti di tristezza e mi ha aiutato non solo spiritualmente...

a cura di Andrea "MAOranZa" Della Calce

CAPITOLO 21
PROFANIAMO A MANI BASSE (REPRISE)

Parlando con Meia, verrete a conoscenza delle preoccupazioni di Septimus, che nel frattempo si è recato al Santuario di Ronan per cercare di vederci chiaro e scoprire il ruolo del prete nella faccenda.

Raggiungete Septimus al Santuario (basta che usciate a nord di Inoa), poi parlategli .

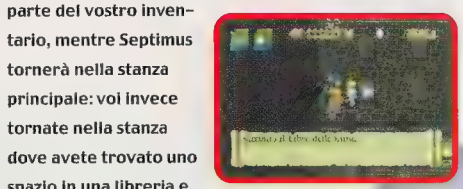
Fate il giro sul retro del Santuario e sparate una bella bomba sul muretto come indicato dalla foto: sbucherete nella cucina della chiesa e dovrete raggiungere la porta principale per fare entrare anche Septimus.

Davanti all'altare, Septimus vi dirà di andare a dare un'occhiata al luogo e la prima cosa da fare è esplorare la zona che si prende salendo le scale a destra. In fondo al corridoio, c'è una leva circondata da dei cespugli, ma voi avete il vostro bellissimo arco e ci vorrà ben poco per attivarla.

Si aprirà la porta in basso e, dando un'occhiata alla prima libreria al suo interno, noterete che manca un libro: tornate al pianterreno e riferite la cosa a Septimus che, comunque, ha appena trovato un interruttore che dovete attivare. Andate a sinistra e nel corridoio entrate nella porta appena aperta, dove troverete due leve. Queste vanno attivate contemporaneamente perché dopo pochi secondi dal momento in cui si attivano, tornano nella posizione originale.

Apparirà un interruttore e voi potete fare ritorno da Septimus che nel frattempo ha trovato un altro interruttore: attivatelo e una palla chiodata sfonderà il retro del santuario. Salite le scale a sinistra ed entrate nella camera da letto sottostante, gettatevi nel buco e attiverete l'interruttore precedente...

Vi ritroverete nel corridoio tra la cucina e la camera da letto sottostante, entrate in quest'ultima e notate che il letto si è spostato, rivelando un buco all'interno del quale dovrete buttarvi. Atterrerete sull'interruttore al piano inferiore che aprirà una nuova porta sopra di voi, dove dovrete recarvi immediatamente. Si tratta di una sorta di catacomba all'interno della quale un libro appare e scompare dalle tombe e, se cercate di acchiapparlo, noterete subito che nooooon ce la farete , perciò tornate da Septimus e ditegli che avete bisogno del suo aiuto. Farete ritorno nella stanza precedente: Septimus si posizionerà nei pressi della bara in basso a sinistra e voi dovrete cercare di spingere il libro verso di lui, in modo che possa acchiapparlo. Il libro entrerà a far parte del vostro inventario, mentre Septimus tornerà nella stanza principale: voi invece tornate nella stanza dove avete trovato uno spazio in una libreria e, usando il libro appena recuperato, scoprirete una nuova zona della stanza solo per trovare un'altra libreria, a cui manca un volume. Tornate alla balconata e Septimus vi chiamerà, raggiungetelo e fategli premere un nuovo interruttore che fa aprire una porta nella stanza in basso a destra. Nella nuova stanza troverete tre sgabelli che dovrete spingere nella seguente maniera: quello di sinistra a destra, quello di centro a sinistra e quello di destra in alto. Apparirà una leva che dovrete tirare e poi aprite la cassa in alto per ottenere un Vaso della Vita.



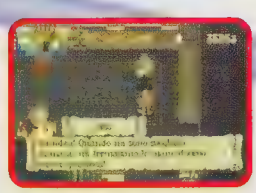
Entrate nella stanza sottostante e dovrete risolvere un altro piccolo puzzle: molti sgabelli si sposteranno dalle loro posizioni e voi dovrete cercare di rimetterli a posto in un breve periodo di tempo. Quando sarete riusciti nell'impresa, prendete il libro da un tavolo e tornate nella stanza delle librerie.

Inserite il libro appena raccolto nella seconda libreria, questa si sposterà rivelando un interruttore che, una volta attivato, aprirà l'ultima porta chiusa all'interno del Santuario. Nella stanza appena aperta dovrete cercare di attivare la leva senza toccare il tappeto, saltando sulle sedie e sul tavolo: la pressione della leva farà apparire una cassa all'interno della quale c'è una Strana Chiave. Tornate da Septimus, il quale userà la Strana Chiave sull'altare, che si sposterà rivelando delle scale che conducono a un sotterraneo dove troverete Ronan .

Le cose si fanno interessanti e parlando con il sacerdote troverete la risposta a molte domande, ma non tutte...

CAPITOLO 22
MEIA: ALLEATA O NEMICA?

Vi ritroverete come al solito nel vostro letto dopo un abbondante dormita, ma al risveglio sentirete un clangore che, normalmente è sintomo di sciagura: quando Jess si mette al lavoro e crea delle nuove armi per voi, qualcuno in Inoa ci ha lasciato inequivocabilmente le penne...

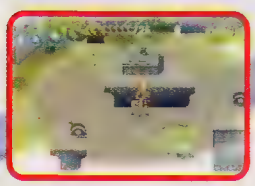


Ricevete i Guanti del Potere da Jess: con questi guanti potrete sollevare dei grossi oggetti senza fatica e da qui in poi vi torneranno molto utili, anche perché non devono essere equipaggiati, ma basta semplicemente che siano nel vostro inventario. Arriverà Septimus il quale vi comunicherà che Sybill è stata uccisa a sangue freddo e, per una volta, non mentre dormiva. Correte a casa di Sybill e parlate con Fein e Rumi, dopodiché dirigetevi al cimitero dove incontrerete Yuri, Meade, Lutas (che vi dirà, sotto forma di flashback cosa è successo a Sybill) e Cephas. Parlate con tutti loro e quando accennerete ad andarvene, questi abbandoneranno il cimitero consentendovi di raggiungere la

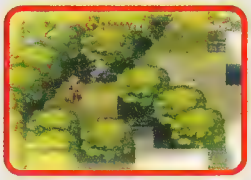
tomba di Sybill dove potrete parlare con Sierra, Beaumont e gli altri. Arriverà Septimus che vi dirà che Meia sta dormendo e che voleva parlarle, ma forse è meglio scoprire se è una nemica o un'amica. Come? Ma grazie ovviamente ad Alundra che può entrare nei sogni degli altri. Raggiungete la casa di Myra e Septimus farà da diversivo, consentendovi di entrare nella abitazione ed entrare nel sogno di Meia.
Una volta nella mente di Meia, vi accorgerete di star rivivendo il suo passato e la piccola vi dirà che vuole giocare a nascondino e sparirà velocemente. Prima di cercare la bamboccia, fate un salto nell'angolo in basso a destra: prendete il Falco Dorato dalla cassa e salvate, se volete, la posizione.

A questo punto potrete cercare Meia e la troverete in cima alla sezione sopraelevata che dovrete raggiungere saltellando sulle varie piattaforme che trovate (non è difficilissimo capire la struttura del livello). Quando l'avrete trovata , Meia scapperà prendendo la porta in alto a sinistra della mappa. Sul cammino dovreste avere anche trovato una cesta contenente un Vaso della Vita .

Recatevi verso la porta appena aperta: tirate la leva a sinistra e saltate velocemente sulla piattaforma che comincia ad alzarsi, attivate la seconda leva e saltate sulla successiva piattaforma per raggiungere la statua di Meia al centro che dovrete colpire ripetutamente per fare ricomparire la ragazzina, che scapperà subito. Saltate al centro della piattaforma e assistete al flashback sul passato di Meia , dopodiché uscite e cercatela nuovamente: questa volta si trova vicino alla cassa in cui avete trovato il Vaso della Vita: appena tenterete di parlarle, Meia scapperà nuovamente e aprirà una seconda porta, proprio alla destra di quella che avete appena visitato (si apriranno nell'ordine, tranne quella centrale che sarà l'ultima).



Vi ritroverete in una stanza piena d'acqua con tante piattaforme sospese. Saltate e proseguite verso destra velocemente: una volta sull'isoletta, proseguite verso sinistra molto velocemente fino a raggiungere l'interruttore. Attivatelo e tornate all'isoletta di destra, dopodiché saltate sulle piattaforme e raggiungete il centro della mappa, dove dovrete rompere una nuova statua di Meia e saltare sulla pedana centrale per potere assistere a un altro flashback.
Uscite nuovamente dalla stanza e cercate Meia che ora è a nord della sezione in cui l'avete trovata sul blocco di pietra e poi dirigetevi alla porta di destra rispetto a quella centrale.



All'interno della nuova stanza buttatevi in acqua a e nuotate fino in alto a sinistra, salite le scale e raccogliete la torcia e usatela per bruciare il rovo alla vostra destra aldilà del muretto, poi tornate pure da dove siete venuti e saltate sulla passerella a destra, dove ci sono due torce.
Raccoglietene una e poi tornate alla zona iniziale, dove dovrete bruciare un altro cespuglio, poi tornate a prendere l'ultima torcia, saltate sulle piattaforme a destra e poi bruciate il cespuglio che si trova lì in alto.
Tornate indietro e gettatevi in acqua per raggiungere le scale in alto a sinistra e arrivare alle spalle della statua di Meia, che dovrete rompere come di consueto; saltate sulla piattaforma per assistere a un altro flashback.
Uscite e questa volta troverete Meia nel punto esatto in cui siete entrati nel suo subconscio, andate nella nuova porta aperta. Qui vi ritroverete davanti a un interruttore che dovrete subito attivare, dopodiché potrete accedere all'interruttore di destra grazie alla possibilità datavi dalla piattaforma che si è appena abbassata. Una volta fatto questo, potrete saltare su una nuova piattaforma che fa avanti e indietro e raggiungere la parte in alto a destra, poi saltate sulla successiva piattaforma a sinistra e raggiungete il blocco in alto a sinistra, attivando un nuovo interruttore. Saltate sulla piattaforma semovente e raggiungete l'ultimo interruttore in basso a sinistra, che dovrete attivare per far cadere un barile dall'alto del soffitto. Tornate all'inizio, raccogliete il barile e posizionatelo sul primo interruttore che avete attivato, in modo tale che funga da scala: saltateci sopra e potrete raggiungere la statua di Meia, romperla e assistere a un nuovo flashback.

Uscite, cercate Meia nell'angolo in basso a sinistra e prendete l'ultima porta a destra. In questa stanza vedrete dei blocchi di pietra muoversi davanti ai vostri occhi e due leve: dovete trovare il tempo per far sì che i blocchi si sistemino in modo tale da permettervi di raggiungere un interruttore in alto. Se fallite il tempo, dovrete ricominciare da capo: probabilmente questa è la sezione più noiosa che mi sia capitato di incontrare finora, ma dovrete perseverare se volete raggiungere il vostro obiettivo. Una volta in cima, rompete la statua e assistete a un altro flashback.

Cercate nuovamente Meia ed entrate nella penultima porta.
Qui troverete un'isola circondata dall'acqua: nuotate fino a raggiungere gli scalini in alto a sinistra, dopodiché girate fino a raggiungete il lato a destra, raccogliete il barile e appoggiatelo contro il muro in basso, in modo tale che funga da scalino per raggiungere la parte superiore. Tornate indietro e raccogliete la torcia per poi tornare di nuovo verso il bidone. Dovete saltare sulla prima piattaforma e da qui lanciare la torcia per incendiare il cespuglio: dopodiché saltare sulla seconda e raggiungere il centro dell'isola, il tutto ovviamente alla velocità della luce perché le piattaforme cadono appena le toccate. Rompete la statua e guardate l'ultimo flashback.
Uscite e troverete Meia davanti alla porta centrale: parlatele e vi dirà che vuole giocare a 1, 2, 3, Stella. Per riuscire a vincere, correte velocemente dietro il penultimo blocco senza farvi vedere, dopodiché sbucatele alle spalle e questa aprirà la porta centrale, dove riuscirete a uscire dal subconscio di Meia.

Vedrete apparire una visione che riguarda il mulino ad acqua e poi uscirete dal subconscio di Meia. Uscite dalla casa, parlate con Septimus e Myra: la scena sfumerà per l'ennesima volta e voi vi ritroverete con un sacco di cose da fare...

CAPITOLO 23
AFFARI IN SOSPESO

Al vostro risveglio, troverete Lutas che dialoga con Jess, il quale vi dirà che il vecchio Nava vuole parlare con voi. La capanna del vecchiardo si trova alla spiaggia in direzione sud-ovest. Una volta raggiunta la capanna, troverete Meia, la quale vi dirà che il vecchio ha comunque scelto voi per questa missione. Entrate, parlate con Nava e questi vi donerà lo Spring Bean, un fagiolo magico che, se utilizzato su degli appositi vasi (quelle cose gialle e piatte che avete già incontrato), fa crescere una pianta in grado di permettervi di saltare molto in alto.

Vi parlerà inoltre del gigante Nirude e dei suoi seguaci: il consiglio del vecchio è quello di visitare la divinità e parlargli della battaglia che state conducendo con Melzas, per ricevere sicuramente il suo appoggio.
Prima però abbiamo delle cose decisamente più impor-

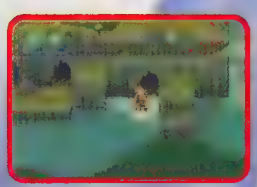
tanti da fare, la prima delle quali è impadronirsi del contenuto della cassa sulla libreria di Nava. Per farlo, lanciate un fagiolo magico nel vaso giallo e poi saltate sulla pianta appena creata e, quando questa è in massima tensione, saltate. Recuperate il Falco Dorato e abbandonate la casa del vecchio Nava, per dirigervi al Mulino ad Acqua che avete visto nel sogno di Meia. Il Mulino si trova a nord-est rispetto a Inoa, di fianco al cimitero. Al vostro arrivo troverete Meia: parlatele poi entrate nel mulino e recuperate il contenuto dalle tre casse. Fuori, buttatevi in acqua e proseguite verso destra, dove raggiungerete una cassa che contiene un vaso della Vita.

Invece di entrare nella caverna a lato del mulino, prendete del tempo per sistemare un po' di faccende lasciate in sospeso e per migliorare lo stato di salute di Alundra. Pronti? Si parte...

CAPITOLO 24
ALLA RICERCA DEI GADGET

D'ora in avanti tralasceremo per un attimo l'obiettivo principale della nostra missione e ci concentreremo nel recuperare tutti i gadget disponibili, disseminati nei dintorni di Inoa. La prima cosa da fare è raggiungere la sorgente del fiume a nord della miniera di Inoa; una volta arrivati, gettatevi e nuotate seguendo la corrente verso il basso e, al primo incrocio, girate a sinistra sotto il ponte e poi proseguite nuovamente in basso. Al successivo incrocio girate ancora a sinistra e salite sul piccolo ancoraggio, per proseguire poi a sud-ovest finché non incontrerete un grosso macigno, che potrete spostare grazie al Guanto del Potere recuperato da Jess un po' di tempo fa, poi proseguite a sud dove incapperete nell'apertura di una caverna. Vi ritroverete in una stanza con delle scale e una palla di fuoco che potete fare rimbalzare colpendola: scendete le prime e vi ritroverete in una stanza piena d'acqua, con dei pesci che dovrete uccidere per fare apparire una cassa contenente un Elisir di Forza. Uscite dalla porta in basso.

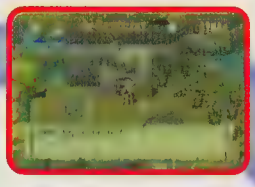
Vi ritroverete sulla spiaggia e potrete prendere l'entrata di una nuova caverna alla vostra destra. Attraversate la stanza bagnata e fate fuori le due casse viventi, poi nuotate fino all'ingresso della caverna e, una volta fuori, nuotate verso destra fino alla caverna successiva nella quale potete entrare. Usate la catena in vostro possesso per rompere i blocchi di pietra davanti a voi, poi saltate in acqua e nuotate oltre le palle chiodate fino a raggiungere la leva che si trova sul lato destro della stanza; premetela e farete apparire delle piattaforme rotanti nella stanza. Tornate all'inizio e saltate sulla prima e poi sulla seconda fino a raggiungere la parte alta della stanza, dove dovrete rompere i tre blocchi che ostruiscono l'uscita.



Entrate nella caverna di sinistra e troverete una cassa contenente un Elisir. Dopodiché tornate al passaggio verso l'ingresso e prendete la stanza allagata a destra. Usate uno Spring Bean sull'apposito vaso e saltate in alto il più possibile per raggiungere una nuova sezione, poi uscite prendendo la porta che trovate qui. Fuori dalla caverna, prendete le scale alla vostra sinistra ed entrate nell'edificio che troverete davanti ai vostri occhi. Questa è la Casa del Fuoco e qui potrete recuperare la Bacchetta omonima, molto utile per combattere e riuscire a recuperare nuovi segreti.

Leggete la targa in fondo alla stanza e farete apparire una palla di fuoco, che potrete colpire per accendere tutti e sei i bracieri spenti. Una volta che ce l'avrete fatta, proseguite nella stanza successiva dove fronteggerete una statua a forma di serpente: dopo il dialogo, apparirà una nuova palla di fuoco che potete colpire, come la precedente, per accendere i quattro bracieri. Al termine di questa operazione apparirà ancora un'altra palla, ma questa volta dovrete riuscire a pilotarla nel minor tempo possibile sul simbolo del fuoco. Anche voi dovrete terminare sulla stessa icona.

Quando sarete riusciti nell'impresa potrete recuperare il Bastone del Fuoco e abbandonare la magione... Procedete oltrepassando il ponte a destra del maniero e poi seguite il fiume verso nord, dove incontrerete delle colonne e un orco armato di morning star. Bruciate il cespuglio nei paraggi (ora avete il Bastone del Fuoco!) e proseguite a nord, dove troverete una cassa contenente un libro magico: il secondo livello della magia Acqua.



Ora dirigetevi in direzione della Montagna di Toria. Appena giunti a destinazione, date un'occhiata in basso a sinistra, dove noterete un cespuglio che potete bruciare con la nuovissima bacchetta magica: aldilà del cespuglio c'è un passaggio segreto che, se seguito, conduce all'ingresso di un edificio. E' la Magione del Ghiaccio, all'interno del quale potrete impadronirvi del Bastone omonimo, ma prima dovrete bruciare un nuovo cespuglio proprio davanti all'ingresso.

La prima cosa che dovete fare una volta all'interno è sistemare i pilastri di ghiaccio in modo tale che si posizionino sui quattro interruttori presenti sul pavimento. Seguendo la numerazione indicata dalla foto sotto, spostate le colonne nel seguente ordine: **3 Alto, 2 Sinistra, 1 Basso, 4 Sinistra, 2 Alto, 2 Destra, 3 Sinistra, 6 Alto, 6 Sinistra, 6 Alto, 6 Sinistra.**

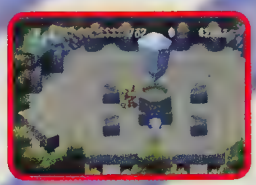
Una volta che avrete spostato le colonne in questo modo, saltate sull'ultimo interruttore alla vostra portata e farete aprire la porta in alto. Salite le scale ed entrate nella stanza a sinistra, dove dovrete posizionare la leva con il manico rivolto verso il basso. Uscite dalla stanza e andate in quella all'estrema destra per posizionare il manico della leva a sinistra. Ora potete prendere la porta di mezzo e raggiungere una nuova stanza, all'interno della quale dovrete nuovamente spostare delle colonne per raggiungere la parte sopraelevata della stanza dove si trova la cassa contenente la bacchetta magica. Seguendo la numerazione delle colonne precedenti, comunque illustrata in foto, spostate i pilastri nel seguente modo: **1 Basso, 1 Destra, 4 Basso, 4 Destra, 4 Alto, 3 Alto, 3 Destra, 5 Basso, 2 Alto, 2 Destra.**

Saltate sulle colonne appena spostate e raggiungete la parte alta della stanza, recuperando dalla cassa il Bastone di Ghiaccio. Come la spada e il Bastone di Fuoco, anche il Bastone di Ghiaccio è caricabile, nel senso che una maggiore pressione del tasto quadrato produce un colpo più potente. Fate ritorno nei paraggi di Inoa e andate nella casa del becchino, di fianco al santuario di Ronan. Scendete nella catacomba della casa di Cephas e utilizzate il vostro bellissimo Bastone del Fuoco sui candelabri spenti seguendo quest'ordine e facendo riferimento ai numeri della foto: 1, 6, 4, 5, 2, 3. Apparirà una cassa

che contiene lo Charm di Nava, un amuleto magico che previene danni da una qualsiasi fonte di fuoco se equipaggiato come oggetto attivo secondario.
Mancano ancora due obiettivi da raggiungere prima di dirigerci da Nirude: l'attivazione dei teletrasporti e la Spada Leggendaria. Andiamo col primo...
Andate verso il Deserto della Disperazione e, proprio a destra della caverna all'interno della quale avete trovato la Sand Cape, notate una fessura: entrateci e raggiungerete una seconda parte del Deserto che prima dovreste avere evitato. Da qui, procedete fino a raggiungere l'angolo in alto a sinistra della zona, saltando di passerella in passerella e recuperando i contenuti delle casse (ci metterete un attimo a capire l'articolazione della zona, ma è sicuramente più semplice che descrivere ogni singolo passaggio...).
Nell'angolo in alto a sinistra troverete una caverna tra due pilastri : entrateci e poi saltate sulle piattaforme di legno per raggiungere la cima (dalla terza dovrete spiccare un salto al limite verso sinistra, anche se sembra impossibile a prima vista...).

In cima, aprite la cassa e recuperate la Chiave Sluice, dopodiché utilizzate il Bastone del Ghiaccio sulle colonne incandescenti e poi rompetele con la vostra catena per recuperare un Vaso della Vita dalla cassa di dietro.
Ora, con la vostra nuova chiave, tornate nella zona in basso a sinistra, entrate nel mausoleo (*** 49) e aprite la porta. Vi ritroverete davanti a due leve che devono essere attivate contemporaneamente per svuotare il canale dall'acqua: piazzate una bomba su una leva,

correte verso l'altra e appena esplosa la bomba, colpite. Il flusso d'acqua libererà il canale soprastante e voi potrete raggiungere una crepa precedentemente nascosta dalla massa acquosa.
Incontrerete Berue e, dopo avergli parlato, dovrete ripetere la sequenza dei simboli che appaiono sul pavimento a una velocità sempre maggiore. Quando sarete riusciti a riprodurre le sequenze dei cinque pattern presentati, Berue vi dirà che ha attivato i teletrasporti disseminati nei paraggi di Inoa, teletrasporti che dovrete attivare per riuscire a renderli comunicanti tra loro. Ogni volta che si entra in un teletrasporto, si può salvare la propria posizione .



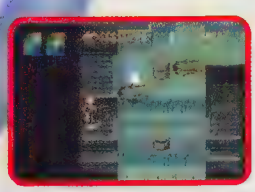
Ecco la lista degli otto teletrasporti presenti nel mondo di Alundra:

1. Fuori dal castello di Nirude
2. Vicino alla casa di Lurvy
3. Poco sopra le caverne degli Uomini Lucertola
4. Sotto il laghetto con il grosso vortice
5. Nella zona sopra la Magione del Fuoco
6. In fondo della zona dei Murgg
7. A sinistra di Magyscar
8. A sinistra del Mulino

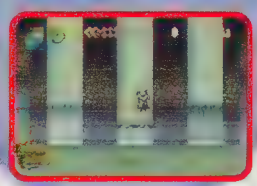
Ora gambe in spalla, si torna dalle parti di Inoa e più precisamente del Riverside Pub.
Poco sopra l'edificio in questione troverete una roccia che ora potete spostare grazie al Guanto del Potere. Entrate nel roveto e cercate di parlare con la statua, la quale dovrebbe donarvi, almeno teoricamente, la Spada Bastarda o Leggendaria ma, siccome non sono riuscito a prenderla, mi attengo alla traduzione del termine della versione originale (Broad Sword). Questa spada è terribilmente potente e differenti correnti di pensiero sostengono due modi per impossessarsene. Il primo metodo per ottenere la Broad Sword, che pare essere poi quello vero, è di essere giunti a questo punto senza essere mai morti e avendo raccolto tutti i Vasi della Vita trovati fino qui. Un'altra voce dice invece che dovete essere dei veri scarsi: insomma, non sapete giocare e per venirvi in aiuto, i Working Designs vi mettono a disposizione quest'arma in grado di fare fuori i nemici secondari con un solo colpo.
Ora possiamo ritornare al mulino e riprendere il cammino interrotto precedentemente.

CAPITOLO 25
UN PASSAGGIO BUIO

Una volta che avrete fatto ritorno al vostro simpatico mulino, punto di partenza della nostra divagazione, buttatevi in acqua ed entrate nella caverna di sinistra se avete bisogno di un'erba, poi in quella di destra e vi ritroverete in un passaggio sotterraneo. Salite sulla piattaforma e usate un fagiolo magico sull'apposito vaso, saltate verso l'alto e poi verso sinistra, appoggiandovi alla piattaforma di supporto tra i due vortici nella cascata. Salite ancora e gettatevi in acqua, poi andate verso destra: delle piattaforme di legno cadranno dalle quattro cascate presenti. Voi dovrete attendere che le due di destra siano passate oltre (purtroppo il minimo contatto con voi le infrange), recuperare il Vaso della Vita dalla cassa nell'angolo in alto a destra e attendere che le due piattaforme di legno cadano nella cascata in basso: quando la corrente le avrà trascinate, lasciatevi cadere subito sul lato destro della cascata verso il basso e atterrerete con ogni probabilità sul tronco.



Aspettate che questo giri intorno alla prima palla chiodata e, quando state per urtare la seconda, saltate sull'altro tronco e poi di nuovo su quello dal quale avete fatto il primo salto. Arriverete in una nuova zona e dovrete saltare su una passerella a destra: rompete le casse e proseguite fino a tirare la leva davanti a voi, che fa apparire degli scalini nella cascata davanti ai vostri occhi. Proseguite per il nuovo percorso e vi ritroverete in una nuova stanza allagata; dovrete uscire a sinistra e poi, alla prima deviazione, andare a destra per ricollegarvi alla cascata centrale: spiccate un balzo sulla piattaforma semovente e raggiungete la nuova passerella in basso.



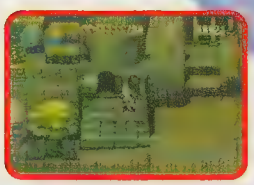
Uscite dal passaggio ed emergerete in una zona sotto una cascata, seguite il corso d'acqua e poi arrampicatevi a destra appena potete. Seguite la strada fino a sinistra, salite le scale e proseguite ancora verso sinistra, saltate il buco, azionate l'interruttore sull'altro lato per fare aprire il cancello a destra e andateci: saltate sui tronchi e fate fuori tutti gli adepti di Nirude che incontrerete. Sugli scalini a destra c'è una cassa che non dovete rompere perché vi serve per salire, proseguite e girate dietro la cascata e uscite dalla porta di destra, per ritrovarvi in una stanza con un motore che pompa acqua. Verrete attaccati da quattro nanetti e poi potrete rompere il motore semplicemente colpendolo più e più volte. Camminate dietro la cascata e poi gettatevi nel buco nascosto di dietro per atterrare su una cassa contenente un Falco Dorato, poi fate ritorno alla prima stanza e alla cascata con gli scalini. Nella stanza successiva andate in alto, poi proseguite ancora e in prossimità delle scale salite, evitando le palle chiodate che cadono dal soffitto.
In cima alle scale buttatevi in acqua e nuotate oltre le palle chiodate e poi attraverso il buco a nord, che vi farà emergere in un laghetto proprio nei pressi del Castello di Nirude.

CAPITOLO 26
MA CHE BEL CASTELLO...

Uscite dall'acqua e poi proseguite a sud-est. Spingete la roccia e fatela cadere su quella sottostante, dopodiché procedete verso destra. Salite finché potete e poi, quando non potrete più continuare, scendete verso sud-ovest, in prossimità di una porta nel piede destro della statua. Uscite subito dalla porta a sinistra e poi proseguite finché non verrete individuati da un adepto di Nirude. Spostate la statua di sinistra a destra per fare apparire un passaggio e poi, nella nuova stanza, raccogliete il barile davanti a voi, posizionatelo contro la passerella più alta in cima alla stanza. Ora camminate sull'interruttore e molto velocemente saltate sulla passerella in alto, prima che la porta si richiuda; nella stanza successiva prendete il Falco Dorato dalla cassa, dopodiché tornate all'ingresso e noterete una discussione tra Miming, il Re dei seguaci di Nirude e i nanetti. Questi si prodigheranno nel cercare di attivare delle difese, rappresentate da teste di pietra nei tre angoli

della mappa.
Bene, a questo punto dovete spaccare le tre teste disseminate lungo la mappa e, se per le prime due non ci sono grossi problemi, per la terza testa situata a nord ovest dovrete uscire dall'area attuale, fare il giro dal Deserto della Disperazione e poi raggiungere il Punto di Osservazione del Monte Toria, in alto a sinistra rispetto al Castello.

Entrate a questo punto nel piede sinistro della statua, ora aperto: verrete "sgamati" da due seguaci e poi andate nella porta di destra dove troverete un'erba nella cassa. Tornate nella stanza con le tre statue e spostate quella centrale per rivelare un ingresso nascosto con delle scale. Nella stanza successiva verrete attaccati da otto creature ,e quando le avrete eliminate, apparirà una testa di pietra che sputerà palle di fuoco in giro per la stanza. Con il vostro Charm di Nava siete al riparo da danni gravi e potete affrontare la testa faccia a faccia (bel paragone): rompetela, saltateci sopra e proseguite verso destra e salite le scale.



Nella stanza successiva raccogliete il primo barile e saltate sulla piattaforma che si sposta verso il centro della stanza, facendo attenzione alle palle chiodate. Salite fino alla parte superiore della stanza e poi lanciate il barile sulla passerella davanti a voi. Tornate da dove siete venuti e saltate sulla pedana da dove avete preso il barile e da qui velocemente sulla piattaforma sospesa e via fino alla passerella a sinistra per raccogliere un nuovo barile. Saltate, sempre con il vostro barile, sulla piattaforma davanti a voi, mollate il barile contro il passaggio più alto e arrampicatevici, prendete il barile che avete tirato in precedenza e poi lanciatelo di sotto verso destra. Saltate sul barile e proseguite verso destra per potere uscire da questa stanza.
Qui verrete affrontati da tre seguaci di Nirude, uno dei quali attiverà un interruttore che farà apparire dei mostri. Uscite dalla stanza e rientrate, verrete affrontati nuovamente dai seguaci, ma il tizio sbaglierà a premere l'interruttore e vi aprirà un passaggio. Uscite dalla porta e poi attivate l'interruttore che incontrerete per fare cadere un barile sulla piattaforma semovente. Saltate sulla piattaforma, raccogliete il barile e poi proseguite sul lato destro: mollate il barile vicino agli scalini e usatelo per salire e uscire dalle scale in basso a sinistra.
Nella nuova stanza troverete delle statue che dovrete spostare nell'ordine seguente, tenendo presente la numerazione della foto: **1 a sinistra, 2 a destra, 3 a destra, 4 a sinistra e 5 a destra.**

Camminate sul quinto interruttore e uscite dalle nuove scale a destra in alto: prendete dalle casse l'erba e una chiave, dopodiché camminate verso la scala rotta che si estenderà al vostro passaggio. Invece di scendere, fate ritorno nella stanza dove il seguace ha sbagliato a premere l'interruttore e aprite la porta in basso per ritrovarvi nuovamente all'esterno. Salite fino ad arrivare all'unica porta aperta della statua e, una volta dentro, verrete presi in una trappola: rompete la testa di pietra che spara due palle di fuoco alla volta e poi andate a spostare la statua in basso a destra verso sinistra, per potervi arrampicare su una scala e raggiungere la passerella sotto la testa di pietra. Saltate in cima alla scala e sui piccoli pilastri neri sotto e a sinistra. Lasciatevi cadere sulla passerella in basso a sinistra e proseguite finché non troverete una leva, che dovete attivare per aprire il cancello alla destra della testa di pietra. Nella stanza successiva spingete la colonna centrale nel buco e lasciatevi cadere per raggiungere una passerella nella stanza sottostante, dove troverete una statua da spostare a destra per entrare in una nuova porta.

Leggete la targa tra le due statue: vi dice la dislocazione della sala macchine e la combinazione per attivare il motore. Spostate la statua di sinistra a sinistra e quella di destra a sinistra, poi posizionatevi sull'ultimo interruttore. Scendete una scala qualsiasi delle due appena rivelate ed entrerete nella sala macchine. Salite sugli interruttori seguendo lo schema letto poc'anzi: sinistra, destra, sinistra, sinistra, destra, destra. Il motore si azionerà e voi potrete fare ritorno alla stanza dove avete fatto cadere il pilastro nel buco e proseguire verso sinistra. Nella nuova stanza saltate sulla piattaforma sospesa e saltate per raggiungere la porta in alto ed entrarci.
Evitate la grossa palla chiodata e scendete le scale a sinistra, spostate la statua in basso a sinistra facendo attenzione alle piccole palle chiodate, dopodiché entrate nella nuova porta. Incontrerete un seguace che chiuderà una porta e voi dovrete tornare nella stanza con le piattaforme semoventi e con il buco pieno di punte; azionate le leve per fare muovere l'altra piattaforma e raggiungete l'uscita di destra. Uscite dalla porta in alto a sinistra (dopo avere preso l'erba dalla cassa in basso a destra) e verrete attaccati da cinque adepti. Fateli fuori e apparirà una cassa contenente una chiave, poi uscite da dove siete entrati. Vi ritroverete a combattere una testa di pietra che sputa palle chiodate: per farla fuori dovrete usare il vostro arco da caccia (saltando contemporaneamente, un lavoraccio).
La piattaforma riprenderà a muoversi e voi potrete tornare indietro alla stanza in cui il seguace di Nirude si è chiuso dietro un cancello e aprirlo con la vostra nuova chiave. Una volta nella sezione più bassa, verrete intrappolati da un altro seguace e per uscire dovrete attivare le leve davanti a voi: si tratta nient'altro che del meccanismo della mano della statua – dovrete spingere le falangi meccaniche partendo dal mignolo e proseguendo fino al pollice. Al termine della vostra operazione il tutto vibrerà violentemente e una roccia attiverà la leva che apre il cancello che vi tiene prigionieri.
Tornate alla stanza con il punto di salvataggio e uscite: le rocce che bloccavano il passaggio alle scale cominceranno a rotolare verso di voi e dovrete evitarle. Salite verso l'alto e oltre la mano sinistra della statua troverete una cassa che contiene un libro magico. Fatevi strada fino a raggiungere l'apertura sotto la testa della statua e un nuovo seguace farà apparire cinque teste. Rompetele tutte e uscite dalla porta a destra.

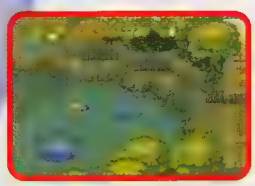
Andate nell'angolo in basso a sinistra e spingete la statua destra, poi quella di centro a sinistra e quella in alto, sempre a sinistra. Buttatevi nel buco del pavimento e atterrerete in una grossa stanza e un seguace farà apparire sette teste di pietra che sputano palle di fuoco, eccetto quella centrale che spara una specie di raggio laser. Se avete equipaggiato lo Charm di Nava, il fuoco non vi farà danno, mentre il laser sì, perciò state attenti. Distruggete le teste seguendo la numerazione della foto: 6, 3, 2, 1, 5, 7, 4.

Aprite la cassa che apparirà e prendete la chiave, dopodiché saltate sulla piattaforma, uscite dalla porta di sinistra e uscite completamente per ritornare all'esterno: qui usate la chiave nella porta situata sulla spalla sinistra della statua.
Saltate velocemente sulla piattaforma con le punte mentre si abbassa e poi a sinistra, premete l'interruttore a destra e ignorate la leva che è finta, poi uscite a destra. Spostate la statua in basso a sinistra verso sinistra e recuperate l'Elisir di Forza dalla cassa, poi spostate le due statue a sinistra per vedere un interruttore, attivatelo e appariranno delle scale. Salite e uscite dalla stanza, poi salite dalle scale in basso a sinistra e passate la piattaforma al centro della stanza. Verrete attaccati da altri quattro nanetti e, dopo averli fatti fuori, salite sulla sporgenza in alto e guardate la statua: vi restituirà i vostri punti ferita, inoltre appariranno due casse (quella in alto contiene un Vaso della Vita) e una piattaforma semovente. Saltate sulla piattaforma e uscite dalla porta in alto alle scale. Qui incontrerete finalmente Nirude, il quale vi dirà che deve prima mettervi alla prova, perciò preparatevi ad affrontarlo. Nirude è un golem di pietra e, al contrario degli altri boss incontrati finora, non necessita di essere colpito: tutto quello che dovete fare è scappare lungo il ponte di pietra verso il basso, rompendo le rocce che si frappongo tra voi e il fondo dello schermo. Resistete e dopo pochi minuti Nirude si fermerà e vi parlerà delle creste magiche. Apparirà Zorgia che lo ucciderà senza pietà e poi potrete assistere al lungo dialogo con

Miming e i suoi seguaci. Vi verranno donati una Cresta e un oggetto magico importante, l'Aqua Cape. Ora potete tranquillamente abbandonare la zona e puntare al prossimo obiettivo.

CAPITOLO 27
UN BUCO NELL'ACQUA

Puntate verso il fiume nei pressi della miniera di Inoa, gettatevi dentro e nuotate verso il basso e continuate finché non arriverete a un piccolo vortice dal quale dovrete farvi risucchiare, solo per riapparire in un altro stagno in cui c'è un vortice più grande. Gettatevici dentro e, grazie all'Aqua Cape, sarete in grado di respirare sott'acqua. Nuotate verso le scale in alto e fatevi strada fino a raggiungere il passaggio a destra, poi continuate in basso: alla fine della strada buttatevi nell'acqua alta e nuotate verso il teletrasporto di sinistra e capiterete sott'acqua in una zona dove dovrete recuperare dalle casse un'Erba e un Vaso della Vita. Poi andate verso il basso e attivate l'interruttore, poi tornate indietro dal teletrasporto dal quale siete arrivati. Tornati in superficie, potrete finalmente accedere al passaggio di destra che prima era bloccato da dei macigni. Proseguite e camminate sul teletrasporto per essere nuovamente spediti sott'acqua su una sporgenza con un grosso masso alla fine. Spingete il macigno e tornate al teletrasporto da dove siete venuti. Se dovesse capitarvi di cadere vi ritroverete in una specie di labirinto e, per uscirne, dovrete spostare una giara: ostruisce un buco dal quale fuoriesce una bolla d'aria che vi spara nuovamente al piano di sopra. Andate verso le scale nella parte alta e salite sul teletrasporto che si trova lì per riapparire nella zona dove avete fatto cadere la roccia, ma in una differente sezione.



Saltate da una roccia all'altra per raggiungere la direzione sud finché non raggiungete un nuovo teletrasporto. Verrete trasportati in una zona con cascate e via dicendo: saltate nella cascata verso sud e poi proseguite seguendo l'acqua fino al teletrasporto successivo. Vi ritroverete nuovamente sott'acqua e dovrete rompere le catene delle palle chiodate, prima di saltellare allegramente verso la parte alta dello schermo e salire sul teletrasporto in alto a destra. Nuotate lungo il corridoio pullulante di palle chiodate e poi proseguite finché non raggiungerete il centro di otto statue e vi apparirà la visione di Steina. Dopo il dialogo, aprite la cassa e recuperate la Lama Fiend. A questo punto non vi resta altro da fare che uscire dal dungeon sottomarino e tornare all'ingresso. Una volta fuori dall'acqua dovrete prendere il piccolo vortice che vi rispedirà a quello in alto e da qui potrete tranquillamente nuotare fino a raggiungere Inoa.

CAPITOLO 28
A DEATH IN THE FAMILY

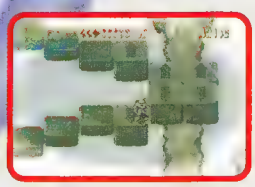
Al vostro ritorno andate a parlare con Lutas e poi con Meia: è giunto il momento di distruggere la statua di Melzas al Santuario e di conseguenza fare quattro chiacchiere con Ronan. Raggiungete Meia davanti al Santuario e, una volta dentro, parlate con Ronan.

All'uscita Meia andrà a parlare con Septimus, mentre voi dovrete andare da Jess, dopodiché tentate di uscire dalla casa, ma questi vi dirà di andare a farvi un sonnellino. Durante la notte succederà qualche cosa di inaspettato: Jess è morto e lo saprete dalla bocca di Meia al vostro risveglio...

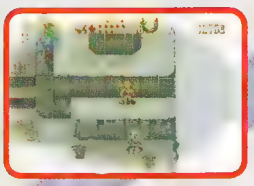
Dopo il funerale, Septimus tornerà con voi a casa e vi darà una chiave che è quella che apre la cassa vicino al tavolo da lavoro di Jess. Usatela e all'interno troverete l'Armatura Rottae una lettera di Jess, durante la lettura della quale verrete colpiti da numerosi flashback.

CAPITOLO 29
NON SARAI MAI SOLO CON LA SCHIZOFRENIA

Al mattino potrete parlare con Gustav, il quale vi dirà che sua figlia Elene sta male. Parlate con tutti personaggi al capezzale della ragazza e poi accettate di entrare nel sogno, accompagnati da Meia.
Dopo avere preso il primo teletrasporto nel subconscio di Elene, arriverete in una stanza in cui ci sono tantissimi blocchi a forma di scalini. Salite in alto finché non arrivate in prossimità del primo blocco con una freccia nera che punta verso il basso e da qui saltate nella direzione indicata: atterrerete su una sporgenza dove dovrete attivare un interruttore. Ritornate in cima agli scalini fino a raggiungere i quattro blocchi marcati da frecce, poi lasciatevi cadere dal blocco in alto a sinistra e aprite la cassa per ricevere un Tonico di Forza. Proseguite sulla piccola sporgenza in basso e vedrete apparire Meia solo per vederla svanire attraverso un teletrasporto. Uscite prendendo il teletrasporto in alto e poi azionate l'interruttore, saltate sul muro e uscite dal teletrasporto in alto. Salite gli scalini fino al blocco segnato successivo e saltate in avanti per atterrare sulla sporgenza sulla quale avete visto Meia poc'anzi: uscite dal teletrasporto.



Incontrerete Meia e, dopo che questa avrà aperto il cancello, la vedrete svanire nuovamente attraverso un teletrasporto in alto a sinistra. Seguitela e poi salite nuovamente gli scalini, usate il teletrasporto in alto per trovare nuovamente Meia: seguite la sequenza di attivazione degli interruttori e saltate sulle relative piattaforme per raggiungere l'altro lato, dove potrete attivare un interruttore che fa abbassare un blocco di pietra: consentirà a Meia di raggiungervi e usare il teletrasporto per ritrovarvi nella stanza con gli scalini marchiati da delle frecce. Scendete nuovamente dal blocco con la freccia che porta verso il basso e andate a destra per raggiungere il teletrasporto ora accessibile. Fatevi strada attraverso il passaggio segreto sotto la zona piena d'acqua lungo i vari sentieri e troverete anche delle casse (quella in alto a sinistra vicino alla leva contiene un Falco Dorato). Proseguite finché non trovate la leva e azionatela per far abbassare il blocco sulla sporgenza in basso, poi andate in quella direzione per arrivare a un teletrasporto che vi riporterà all'inizio del subconscio di Elene, sulla sporgenza in basso.



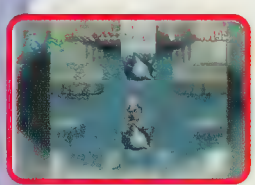
Saltate sulla testa di Meia e di qui proseguite sulla sporgenza in alto, salite la scala e usate il barile per raggiungere la sporgenza con l'interruttore. Azionatelo, scendete e raccogliete il barile per portarlo verso i blocchi sulle sporgenze a sinistra, poi lanciatelo verso la sporgenza sopra di voi, salite la scala e usate il barile appena lanciato per raggiungere la sporgenza più alta, dove potrete recuperare una chiave dalla cassa.
Saltate di sotto e aprite il cancello sopra il teletrasporto, dopodiché prendete il nuovo teletrasporto. Verrete trasportati in una stanza con quattro cristalli colorati ai lati e uno nel centro: se notate, quello al centro presenta delle figure geometriche che corrispondono ai cristalli negli angoli e che si alternano. Il Triangolo indica il cristallo in basso a sinistra, l'Acqua quello in alto a sinistra, il Fuoco quello in alto a destra, il Diamante quello in basso a destra. Colpite il cristallo centrale per fare apparire un punto di salvataggio e poi, a seconda del cristallo che si rompe, seguite le indicazioni qui di seguito.

– Stanza del Triangolo (cristallo in basso a sinistra)
Prendete il teletrasporto in basso a sinistra: apparirete su una zona sabbiosa con quattro teletrasporti posizionati ai quattro angoli e due casse sulla sporgenza nel mezzo. Camminate sul teletrasporto in alto a sinistra e, nella nuova sezione, andate verso il centro del muro per atterrare nella stanza vista precedentemente: potrete prendere i contenuti delle casse (un'Erba e dei Gilder), dopodiché ritornate sul teletrasporto in alto a sinistra; una volta sulla sabbia usate la Sand Cape per passare attraverso il muro a sinistra e poi prendete il teletrasporto che si trova qui. Arriverete su una sporgenza con un interruttore e, dopo che l'avrete azionato, apparirà Meia e voi ne prenderete il controllo: saltate sulla testa di Alundra, al contrario di quello che avete fatto in precedenza, e raggiungete la sporgenza

successiva. Azionate i due interruttori per fare apparire due scalini dove si trova Alundra e, quando avrete riconquistato il controllo del vostro personaggio, tornate sulla sporgenza inferiore e prendete nuovamente il teletrasporto dal quale siete venuti. Usate la Sand Cape, andate verso il teletrasporto esattamente a destra di dove vi trovate e passateci sopra: nella stanza successiva attivate l'interruttore per fare alzare un pilastro, poi tornate indietro fino alla stanza con i quattro teletrasporti per terra e prendete quello in basso a sinistra. Verrete trasportati in una stanza dove piombano dalle scale palle chiodate che dovrete evitare e in cima potrete fermarle azionando la leva. Dalle scale di destra saltate sul pilastro nell'area centrale sottostante e aprite la cassa per recuperare una chiave. Tornate nella stanza dove avete preso il controllo di Meia, salite sulla sporgenza in alto e usate il teletrasporto: uccidete tutte le creature per fare abbassare le colonne di pietra e aprite la porta chiusa in alto. Troverete Elene, che dopo una breve discussione si trasformerà in due gelatine giganti, all'interno delle quali c'è un occhio. Colpendo le gelatine farete abbassare l'occhio e per eliminarle dovrete colpire più volte proprio l'occhio. Abbiate pazienza e riuscirete a sconfiggere le due creature abbastanza facilmente. Al termine del combattimento rompete il cristallo dell'Acqua e ritornate nella zona con il punto di salvataggio e i cristalli negli angoli. Dovrebbe essersi liberato il teletrasporto in alto a sinistra.

– Stanza dell'Acqua (cristallo in alto a sinistra)

Saltate sulle sporgenze fino a raggiungere e attivare un interruttore che si trova nella parte alta. Ne apparirà subito un altro vicino e così via, finché non sarete riusciti ad attivarne dieci di seguito (siate veloci perché gli interruttori rimangono visibili per poco tempo...), cercando di non cadere in acqua altrimenti dovrete ricominciare da capo. La palla chiodata in acqua si fermerà e voi sarete in grado di raggiungere i due teletrasporti in alto, per prendere quello di sinistra. Nuotate fino a raggiungere e prendere il teletrasporto in basso a destra: azionate l'interruttore, tornate indietro nella stanza dei dieci interruttori ed entrate nel teletrasporto di destra.

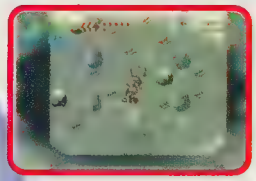


Fatevi strada fino alla sporgenza in alto evitando le piccole palle chiodate, dopodiché aprite le due casse e raccogliete l'Erba Medicinale e la chiave. Tornate nella stanza in cui avete dovuto nuotare per raggiungere un teletrasporto: Meia vi dirà in che ordine attivare gli interruttori e basta copiare i movimenti abbastanza velocemente.

La corrente si fermerà e voi potrete raggiungere la sporgenza in alto, dove dovrete usare la chiave per aprire la porta: dall'altro lato vi aspetta Elene e altre due gelatine giganti da sconfiggere. Al termine del combattimento rompete il cristallo e tornate nella stanza iniziale dove dovrete prendere il teletrasporto in alto a destra.

– Stanza del Fuoco (teletrasporto in alto a destra)

Attraversate la lava saltando sulle piccole piattaforme e azionate la leva in basso, poi quella in alto per alzare il blocco di granito. Azionate ancora la leva in alto e il blocco si alzerà del tutto per rivelare un teletrasporto, in basso, che dovrete prendere.



Attivate l'interruttore per abbassare la colonna con il simbolo del fuoco, tornate da dove siete venuti e uscite dalla porta in alto sopra le due leve. Seguite il percorso sulle piattaforme fino a raggiungere la parte alta dove si trovano due teletrasporti: salite su quello di sinistra. Incontrerete Meia che è rimasta intrappolata dietro un muro di pietra e usate la palla a catena per romperne una sezione, saltate su quella rimanente e da qui saltate sul blocco più grande di sinistra, poi in direzione della cassa se vi serve un'Erba. Rompete tutta la sezione di destra, liberate Meia e poi salite sul teletrasporto che qui si trova. Siete su un ponte a guardia del quale ci sono due mostri che dovrete uccidere, dopodiché andate verso il basso dove ci sono le due colonne abbassate e lasciatevi cadere a fianco di quella di sinistra, in modo tale da atterrare su una cassa che contiene una chiave (la cassa di fianco contiene un'Erba). Ritornate dove avete liberato Meia e prendete il teletrasporto di sinistra per ritrovarvi in una stanza dove erutta del fuoco da dei buchi sul pavimento. Per aprire la porta in alto dovete prendere i barili e tappare i buchi più scuri. Una volta oltrepassata la porta in alto, incontrerete nuovamente Elene e dovrete combattere contro l'ennesima gelatina gigante.

Al termine del combattimento, rompete il cristallo e tornate come di consueto nella prima stanza.

– Stanza del Diamante (teletrasporto in basso a destra)

Ultima stanza, questa volta sul ghiaccio. Aprite la cassa all'inizio per ricevere un Vaso della Vita, poi saltate nel grosso buco in alto a destra per atterrare su una zona sopraelevata sottostante. Camminate sulle sottili sporgenze verso destra e saltate sul teletrasporto che potete vedere per terra in alto a destra: troverete Meia che cerca di attivare un interruttore. Salite sulla piattaforma vicina e saltate sulla testa della vostra socia per aumentare il peso e attivare finalmente l'interruttore. Tornate utilizzando i teletrasporti nella zona del ponte che avete affrontato nella sezione del fuoco precedente: saltate sulle rocce e poi sulle colonne per raggiungere le casse, che contengono un'Erba e una chiave.

Tornate sulla passerella ghiacciata vista all'inizio e da qui buttatevi nel buco in alto a destra sotto il teletrasporto, atterrando nel centro della stanza sottostante: andate a destra e spingete la colonna di ghiaccio tutta verso destra, in alto e poi saltate sull'angolo in alto a sinistra in modo da potere spingere nuovamente la colonna verso destra e sull'interruttore. Fate ritorno al centro e spingete verso il basso la colonna che trovate. Spingete la colonna vicino al teletrasporto verso sinistra, in modo che cada nel buco, poi saliteci sopra per raggiungere la sporgenza a sinistra e da qui attivare l'interruttore in alto. Ritornate nella zona centrale e spingete la colonna in basso in modo da farla cadere nel buco: ripetete il procedimento di prima e attivate l'interruttore in basso a sinistra.

Tornate da dove siete venuti e spingete la colonna che trovate verso destra per farla cadere in un buco. Da qui potrete saltare per raggiungere la colonna in basso e spingerla verso destra per attivare l'ultimo interruttore. Tornate nella zona centrale e finalmente potrete saltare nel buco dove trovate la porta bloccata precedentemente dal masso: apritela con la chiave e vi ritroverete nuovamente davanti ad Elene, ma questa volta con Meia. Uscirete dal subconscio di Elene e l'avrete salvata: Gustav prometterà di non bere più e vi regalerà anche una versione potenziata della vostra fida palla a catena.

CAPITOLO 28
A DEATH IN THE FAMILY

Sarete svegliati nel cuore della notte da Kisha e Septimus, i quali vi diranno che Giles ha nuovamente dei problemi: andate a casa di Giles e parlate con chiunque al capezzale del ragazzo, poi Meia vi dirà di uscire e far fuori i Murgg che nel frattempo hanno tentato un'invasione del villaggio. Uccidete i quattro Murgg che vi aspettano fuori e poi ritornate in casa, parlate con Meia, dopodiché salite le scale e parlate con Kisha e Septimus. Tornate al piano di sotto e scoprirete che Giles è diventato un lupo mannaro come Kline.

Assistete impotenti alla scena, dopodiché lo scenario cambierà di nuovo...

Prima di cacciarvi nuovamente nei guai, c'è una cosa che dovete fare per l'armatura lasciatavi da Jess, ovvero farla riparare. Vi serve l'aiuto del vecchio Lurvy, che abbiamo incontrato nella traversata per raggiungere il Deserto della Disperazione e più precisamente nella capanna ai piedi dei Picchi della Follia. Ci sono due modi per fare riparare l'armatura da Lurvy: uno di questi è pagare oltre 2000 Gil presentandosi alla porta d'ingresso.

Un altro invece è quello di scalare la parete rocciosa e farsi strada verso la cima in alto a destra, per poi scendere e atterrare sul tetto dell'abitazione di Lurvy: calatevi nel camino per scoprire l'attività illecita del vecchiardo che, per impedirvi di andare in giro a spifferare tutto sulla sua attività, vi riparerà l'armatura gratuitamente. Ora che avete finalmente anche un'armatura decente, abbandonate Lurvy e tornate a Inoa, dove dovrete parlare con Meia che vi aspetta davanti alla casa di Kisha. Vi darà un oggetto che non è null'altro la chiave per avere accesso alla Foresta dei Murgg. Abbandonate il villaggio e recatevi verso ovest, alle rovine.

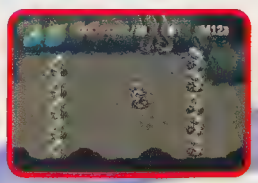
CAPITOLO 31
NEL BOSCHETTO DELLA MIA FANTASIA...

Andate nella parte alta delle rovine (dove trovate le tre casse posizionate una di fianco all'altra) che corrisponde alla parte bassa della Foresta dei Murgg. Arriverete davanti all'ingresso e grazie all'oggetto donatovi da Meia potrete aprire la porta. Subito a destra muovete il macigno per riguadagnare un'uscita verso est, tornate verso le scale e seguite il sentiero a nord ovest. Appariranno due Murgg che faranno cadere una palla chiodata dall'alto, dopodiché se ne andranno. Saltate a sinistra ed entrate nella caverna dietro il rovo: seguite il sentiero di legno verso destra: una volta in fondo, saltate verso l'alto in direzione della cassa che contiene un'Erba, poi uscite dalla caverna e proseguite verso la sporgenza erbosa a destra. Continuate finché non incontrate un rovo, da bruciare con il Bastone del Fuoco per entrare nella caverna. Usate la palla a catena per colpire i blocchi di pietra sull'altro lato del piedistallo per farlo muovere.

Uscite dalla caverna e andate verso destra per raggiungere la caverna nascosta tra i due alberi: fatevi strada fino all'interruttore in basso a sinistra e da qui velocemente verso l'alto perché le piattaforme spariscono alla svelta. Una volta nella parte alta della stanza, usate una bomba per aprire il passaggio ostruito dalle rocce ed entrate. Verrete attaccati da alcuni Murgg: proseguite per l'uscita in alto e seguite il ponte prima che la roccia vi arrivi addosso, recuperate gli oggetti dalle tre casse e ritornate nella stanza dove siete stati attaccati. Andate nell'angolo a sinistra e azionate la leva sul muro che vi permetterà di alzare per un breve periodo di tempo il blocco di pietra, perciò dovrete passarci sotto molto velocemente. Una volta oltrepassato il blocco di pietra, saltate sulla sporgenza a sud e uscite dalla porta che si trova qui. Di nuovo all'esterno, andate a prendere il Vaso della Vita dalla cassa e poi ritornate nella caverna dalla quale siete appena usciti. Saltate sulla sporgenza dove si trovano le palle chiodate e uscite dalla porta in alto a sinistra, fate fuori i cinque funghi per fare sparire il blocco di pietra.

Scendete e affrontate i Murgg intorno al fungo, oltrepassate il ponte di legno sulla sinistra e poi procedete in alto a sinistra attraverso il passaggio nascosto, dove troverete una leva alla base di una scalinata. Azionate la leva per sollevare il blocco e verrete attaccati da alcuni Murgg, dopodiché oltrepassate il blocco in alto a sinistra: tornate a destra saltando sul blocco di pietra dopo essere stati avvistati da un altro Murgg e uscite da dove si trova la leva. Andate nell'angolo in basso a sinistra passando per i ponti di legno e uscite dalla porta che vedete.
Incontrerete un golem che dovrete affrontare e, quando l'avrete sconfitto, potrete aprire la cassa e ricevere un'Essenza Divina. Azionate la leva per far sparire il blocco in basso a sinistra e proseguite in questa direzione. Una volta fuori, seguite il sentiero erboso verso nord e dopo che tre Murgg vi avranno avvistato, continuate lungo il sentiero, bruciate il rovo e in cima alle scale bruciatene un altro per entrare nella caverna. Uccidete i Murgg e uscite dalla porta in basso a sinistra, poi recuperate l'arco potenziato dalla cassa che si lasceranno alle spalle. Girate l'angolo, seguite le scale in alto e passate attraverso l'arco luminoso per attivare un nuovo teletrasporto e se volete salvate la vostra posizione. Tornate nella caverna in cui eravate prima di trovare l'arco e uccidete tutti i Murgg, poi cercate l'apertura verso il basso al centro della stanza (non si vede).

Troverete un teletrasporto e un punto di rigenerazione che, se usato, allerterà i Murgg e dovrete affrontarli. Saltate sulla roccia vicino alla sporgenza in alto e poi sul teletrasporto. Vi ritroverete in una stanza ma per ora non fate nulla e tornate da dove siete venuti. Salite sul piccolo ponte e attraverso il passaggio, poi uscite dalla porta in basso a sinistra. Scendete dalle scale sottostanti al punto in cui avete recuperato l'arco, poi seguite il sentiero erboso ed entrate nella caverna successiva. Passate oltre il cancello nella parte inferiore e verrete attaccati da quattro Murgg, poi uscite dal cancello dal quale siete passati per ritrovarvi nella stanza in cui verrete attaccati da otto Murgg, dopodiché entrate nel buco creato da loro a destra e troverete un teletrasporto, che vi trasporterà sul ponte centrale della stanza vista nella caverna precedente. Camminate in alto e azionate solo il primo interruttore che farà abbassare il blocco a destra. Salite sul teletrasporto in alto per giungere in una stanza con tante giare e uscite dal passaggio nascosto a destra, poi camminate sul teletrasporto più vicino a voi. Salite sul ponte e andate a destra per salire sul nuovo teletrasporto: azionate l'interruttore sopra di voi per far abbassare il blocco al centro del ponte, poi azionate l'interruttore in basso a sinistra per fare abbassare il blocco a sinistra, quindi uscite dal teletrasporto in basso sul ponte in cui vi trovate e sarete spediti in una stanza piena di Murgg. Scendete e prendete la porta in basso per uscire, dopodiché bruciate il rovo davanti a voi e quello in cima alla prima scala che avete trovato, venendo nella foresta. Salite le scale e saltate sulle sporgenze erbose finché non incapperete in un altro rovo che dovrà essere bruciato per consentirvi di entrare nella caverna a sinistra. Uccidete tutte le creature e uscite dal passaggio nascosto in basso a sinistra: seguite il ponte di legno e salite sul teletrasporto alla fine. Ora potete tranquillamente prendere il teletrasporto a destra (siete nella stanza dei ponti che avete già visto altre volte...).



Sconfiggete i dieci Murgg che vi si pareranno innanzi mentre cercate di andare verso destra oltre il ponte, poi uscite dalla porta in basso a destra per tornare all'aria aperta: saltate sulle tre sporgenze erbose facendo attenzione a non cadere sotto, altrimenti dovrete rifarvi tutto il giro. Proseguite verso destra e troverete una colonna a bloccare l'accesso a un arco di teletrasporto che, una volta attivato, vi consentirà di salvare il vostro progresso . Oltre la colonna andate verso destra e troverete una cassa contente un Falco Dorato, poi tornate indietro e andate in alto per mettere finalmente piede nella zona del Grande Albero, la casa dei Murgg.

CAPITOLO 32
LE SCIMMIE SANNO CONTARE SOLO FINO A NOVE!

Sarete davanti all'ingresso del Grande Albero ma verrete subito attirati in una trappola da alcuni Murgg: verrete portati in prigione, di fianco alla cella del fabbro di chiavi. Usate una bomba per fare un buco nel muro a nord e poi fuggite lungo il labirinto di corridoi dietro la vostra cella per raggiungere la scale in alto a destra. Nella stanza in cima alle scale verrete avvistati da tre Murgg e dovrete affrontarli per fare aprire la porta in basso. Proseguite per la nuova strada e nella stanza successiva evitate le palle chiodate mentre vi dirigete verso il basso (aprite la cassa per ricevere un'Erba): uscite e vi ritroverete all'aperto, ai piedi del Grande Albero. Andate a sinistra ed entrate nella caverna di sinistra, apritevi la strada fino a raggiungere la parte superiore e, una volta sulla parte sopraelevata, aprite la cassa e le porte si chiuderanno: verrete attaccati dai Murgg e quando li avrete sconfitti tutti, le porte si riapriranno.

Uscite dalle scale in alto a sinistra: dopo avere sconfitto i due Murgg si aprirà una porta in basso e, quando raggiungerete la parte bassa, sarete in una piccola stanza dove verrete attaccati nuovamente da alcuni Murgg. Tirate la leva e poi prendete le scale in basso a destra, passate attraverso la porta che conduce alla zona superiore e saltate giù dove ci sono un interruttore e una colonna. Azionate la leva che trovate per far muovere le piattaforme nella stanza, poi saltate sulla piattaforma che va da sinistra a destra, da qui sulla passerella di legno a destra e sulla piattaforma successiva, infine sull'interruttore sottostante. La colonna si alzerà per poco tempo e voi dovrete saltarci sopra per raggiungere la zona in alto a destra. Andate verso destra e fatevi strada nella nuova stanza piena di palle chiodate, poi la stanza si chiuderà e verrete attaccati da tre

Murgg, poi proseguite nella stanza in alto: uccidete la cassa vivente per fare apparire una cassa vera che contiene un Tonico di Forza.

Uscite dalle scale in alto a sinistra e seguite la strada fino a raggiungere la zona in basso a destra; nella stanza successiva verrete attaccati nuovamente da cinque Murgg, poi uscite dalla porta in basso a destra.
Una volta all'esterno camminate verso sinistra finché potete e da qui saltate dal buco nella ringhiera sulla balconata sottostante, poi saltate nel camino. Andate verso le scale di sinistra e vi ritroverete nella prigione che avete abbandonato in precedenza e verrete a scontrarvi con altri Murgg: parlate con il fabbro e liberatelo azionando la leva vicino alla cella. Uscite e il fabbro si andrà a nascondere in una delle abitazioni sottostanti, dove potrete trovare anche un punto di salvataggio. Entrate direttamente nella porta centrale del Grande Albero e quando tenterete di aprire la porta noterete che è incastrata, quindi dirigetevi dal fabbro e ditegli che avete dei problemi ad aprire la porta e tornate con lui, liberando la strada dai Murgg e questo aprirà la porta con facilità, poi se ne andrà a nascondersi nella capanna alla destra del Grande Albero.

Salite sulla piattaforma e verrete trasportati al piano superiore. Una volta in cima, fatevi strada fino alla porta in basso a destra e, nell'angolo in basso a sinistra della nuova stanza, noterete un pilatsro che dovrete spostare in avanti per liberare l'accesso alla porta. Andate a sinistra e poi in basso per ritrovarvi nuovamente sulla balconata e da qui dirigetevi nell'angolo in alto a destra e aprite la cassa per recuperare un Falco Dorato.

Scendete dalla scala in basso e azionate l'interruttore che vedete per fare apparire una nuova scala verso il basso. Andate il più possibile verso sinistra una volta sulla balconata sottostante ed entrate nel buco. Andate a destra più che potete e lasciatevi cadere su una sezione dove troverete una cassa contenente un Vaso della Vita. Dopo averlo preso uscite dalla porta in basso, saltate sulle balconate inferiori fino al terreno, poi risalite dalla scala che avete abbassato poco fa a destra e ritornate verso la stanza dalla quale avete saltato. Andate a sinistra rispetto alla sporgenza centrale e atterrerete in una zona dove potrete recuperare un Glider dalla cassa; dopo avere preso il contenuto della cassa sopra di voi ritornate nella stanza dalla quale siete arrivati. Salite sulle piattaforme per raggiungere la parte alta della stanza e da qui fatevi strada tra le palle chiodate fino a raggiungere la stanza successiva. Andate a sinistra e verrete attaccati da otto Murgg, dopodiché apparirà un barile in alto a sinistra, da usare per recuperare i contenuti delle casse. A questo punto utilizzate una bomba sulla pila di rocce in alto a sinistra, poi saltate nel buco che ne esce: atterrerete in una stanza con sei casse, due delle quali sono in realtà dei mostri. Quando avrete finito, uscite dalla porta sottostante dove verrete attaccati da altri tre Murgg e, dopo che li avrete annientati, la piattaforma a destra cadrà per terra, in modo tale che potrete utilizzarla per saltare sulla sporgenza più alta. Continuate a saltare finché non raggiungerete l'interruttore in basso a sinistra, che dovrete azionare per riaprire le porte. Uscite dal basso, poi andate nell'angolo in alto a sinistra della balconata dove troverete un Vaso della Vita, poi ritornate nella stanza dalla quale provenite. Uscite dalla porta a destra e salite le scale per arrivare nella stanza successiva, dove dovrete uccidere due Murgg per fare aprire la porta in alto ed entrarci. Seguite la sporgenza a sinistra e cadete oltre per atterrare su una sporgenza di legno nella stanza sottostante. Procedete verso l'alto seguendo il sentiero e azionate l'interruttore per aprire il cancello chiuso a lato. Aprite le cassa per ricevere una chiave, poi seguite la sporgenza fino alla piccola stanza in basso e fate fuori i tre Murgg che troverete. Uscite dalla porta a sinistra e procedete dalla porta in basso della stanza successiva per tornare alla balconata e continuate oltre il punto in cui avete trovato il Vaso della Vita, poi usate la chiave per aprire la capanna.

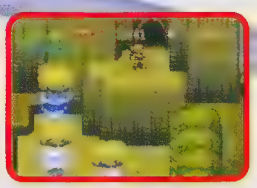
Verrete attaccati da cinque Murgg, ma al termine del combattimento potrete prendere dalla cassa la chiave dell'ascensore superiore. Tornate all'ingresso principale del Grande Albero, salite sull'ascensore e poi andate in basso a sinistra per tentare di aprire l'ultima porta: purtroppo il vostro tentativo non è andato a buon fine e dovrete tornare dal fabbro per farvi sistemare la chiave, dopodiché fate ritorno all'ascensore e questa volta la porta si aprirà, consentendovi di raggiungere la parte superiore del Grande Albero, dove verrete subito attaccati da cinque Murgg. La stanza in basso si aprirà consentendovi l'uscita sul terrazzone e poi salite le scale finché non raggiungerete la cima, dove ad attendervi ci sarà Zazan (l'abbiamo conosciuto proprio all'inizio dell'avventura...). Dopo un breve dialogo, Zazan vi attaccherà (*** 126) con dei macigni e in alcuni momenti comincerà a girare su se stesso, impedendovi di colpirlo. Inoltre ogni tanto appariranno dei Murgg a rinforzare i suoi attacchi, ma dovreste farcela abbastanza facilmente, utilizzando un'arma a carica.

Al termine del combattimento, appariranno due casse

che contengono due delle Creste che state disperatamente cercando...
Ora potete ritornare a Inoa.

CAPITOLO 33
FUOCO CAMMINA CON ME

Una volta tornati a Inoa, la terra comincerà a tremare fortemente. Parlate a Meia e con gli altri abitanti del villaggio per scoprire che il Monte Torla è tornato in attività, per via del maleficio di Melzas.
Parlate a Naomi nel negozio (è la proprietaria), che vi dirà che Torla sta eruttando, quindi lasciate il negozio. Lasciatolo apparirà Yuri, che vi darà informazioni riguardo al Monte Torla. Vi dirà inoltre che per entrare ed esplorare completamente la montagna avrete bisogno del Bastone del Ghiaccio. Vi dirà anche come recuperarlo (se non l'avete ancora fatto, leggete il Capitolo 24). Dopo aver parlato con Yuri, lasciate Inoa e dirigetevi verso l'area a est del Monte Torla (dove è situata Magvscar). Una volta lì, saltate sul bordo alla destra di Magvscar (superato il blocco di roccia che dovrete avere distrutto), quindi saltate dal bordo in alto a destra a quello sottostante che vi condurrà nell'area del Monte Torla. Una volta sul bordo, camminate verso destra ed entrerete nell'area con i ponti di legno che congiungono i bordi. Camminate sul primo ponte fino al gruppo dei ciuffi erbosi e fatevi strada tra loro per raggiungere il secondo ponte. Attraversate il secondo ponte e saltate giù dal bordo a cui conduce. Camminate in basso a destra sul bordo erboso su cui atterrerete. Davanti alla curva, una delle pile di rocce che si trovano in terra sarà gettata in aria da un geyser d'acqua che scorre sotto di essa. Saltate sulla pila di rocce appena sollevatasi e una seconda pila di rocce verrà sollevata da un altro geyser. Continuate saltando di pila in pila (quando atterrate su una pila di rocce la seguente verrà automaticamente sollevata da un altro geyser) e, quando arriverete sull'ultima pila, questa non si alzerà automaticamente: dovrete saltare su essa mentre è ancora a terra e l'impatto generato dall'atterraggio la scuoterà e verrà alzata dal geyser che si trova sotto di essa.



Saltate dall'ultima pila sul bordo sulla destra ed entrate nella grotta che si trova lì. Siete entrati nel Monte Torla. Una volta dentro, noterete pozze di lava ovunque in giro per la stanza: saranno presenti in molte stanze all'interno della montagna. Avanzate e accendete il candelabro di sinistra. Questo azionerà il cancello in cima alla stanza. Camminate verso il cancello appena

apertosi e usate il Bastone del Ghiaccio per congelare le colonne ardenti che bloccano il passaggio, quindi usate la palla a catena per distruggerle. Camminate oltre il passaggio e uscite passando attraverso il secondo cancello (N.B.: se il secondo cancello è chiuso è perché avete acceso il candelabro di destra: usate il Bastone di Ghiaccio per spegnerlo e il cancello si alzerà). Nella stanza seguente, saltate dalle piccole formazioni rocciose rialzate al bordo in cima. Una volta in cima saltate giù nell'area con l'interruttore. Azionate la piastra e i cancelli su entrambi i bordi più alti a quello dove siete voi, verranno aperti.

Camminate attraverso il cancello accanto alla piastra appena apertosi ed entrerete in una stanza dove cinque palle di fuoco stanno rimbalzando dentro una vasca di lava. Camminate sul bordo di destra e usate il Bastone di Ghiaccio per congelare la prima palla di fuoco. Dopo averla congelata saltate su di essa (se è abbastanza in basso da poter essere raggiunta). Poi, continuando a congelare le palle di fuoco, formate un ponte per superare la vasca di lava (quando siete su una palla di fuoco congelata, questa non si scioglierà).

Quando raggiungerete l'ultima palla di fuoco dovrete saltare verso l'alto per raggiungere il bordo superiore, poiché il salto verso quello laterale è impossibile.

Una volta giunti sul bordo superiore camminate attraverso la porta per uscire dalla stanza. Nella stanza successiva c'è un passaggio che si divide in due direzioni. A sinistra si trova un teletrasporto che conduce a un punto di salvataggio e ripristino dell'energia, mentre a destra il passaggio conduce ad alcune scale e una porta aperta. Un'altra porta è presente al bivio del passaggio. Dopo aver usato il punto di salvataggio e ristoro (se necessario), camminate fino alle scale del passaggio a destra e uscite dalla porta in cima ad esse. Una volta giunti nella stanza successiva camminate velocemente verso destra per evitare di essere bruciati dai lanciafiamme (N.B.: potete spegnere i lanciafiamme saltandoci sopra).

Saltate attraverso la lava verso la sezione più bassa (c'è una cassa contenente un'erba nella parte più lontana a sinistra nella stanza) e uscite dalla porta che c'è qui. Ora sarete all'estrema destra della seconda stanza, dove dovrete saltare attraverso le formazioni rocciose. Saltate verso l'area più bassa dove c'è il segno, quindi correte velocemente attraverso la lava verso la cassa in basso e apritela per ricevere un Vaso della Vita. Dopo aver ricevuto il vaso ritornate sul bordo superiore e, una volta raggiuntolo, camminate verso il fondo della stanza quindi ritornate, saltando sulle formazioni rocciose, verso sinistra. Giunti a sinistra saltate sulle rocce fino a trovarvi sul bordo più alto nella parte sinistra della stanza. Entrate nella porta aperta sul più alto bordo e vi ritroverete su un più alto bordo nella stanza in cui eravate prima (quella con i lanciafiamme). Saltate oltre il buco verso il bordo più piccolo in alto ed entrate nella porta che c'è qui. Nella nuova stanza saltate sulle rocce, disattivate i lanciafiamme e fatevi strada verso i bordi circostanti. Una volta attorno ai bordi, arriverete alla sezione superiore della stanza che è composta da formazioni rocciose, buchi con lava e altri bordi. Uccidete tutte le fenici che nascono dalla lava e fatevi strada attraverso rocce e bordi verso il bordo in alto. Una volta uccise tutte le fenici che sorgono dalla lava, la porta in alto si aprirà. Per raggiungere la cassa alla destra della porta, bisogna che saltiate dalla seconda all'ultima formazione rocciosa. La cassa contiene un'Essenza Divina. Raggiunto il bordo in alto, uscite tramite la porta ivi posta.

Nella prossima stanza usate il Bastone del Ghiaccio per congelare le solite colonne, quindi spingete la colonna di sinistra verso destra, quindi verso l'alto, quindi ancora a destra. Alla fine spingete l'altra colonna (quella di destra) verso l'alto fino a farla toccare con l'altra. Saltate sul piccolo gradino a destra, quindi saltate sulle colonne, dalle quali potete raggiungere la parte superiore della stanza. In questa sezione dovrete usare il Bastone del Ghiaccio per congelare le palle di fuoco, che rimbalzano nella vasca di lava, per costituire un ponte che in seguito attraverserete. La prima palla di fuoco va congelata mentre state davanti a lei. Dovete congelare le palle di fuoco in modo che possiate attraversare verso il bordo all'incirca al centro (fatelo all'ultima palla di fuoco, quindi tornate indietro e così via fino a quando non sarete abbastanza in alto). Una volta raggiunto il bordo alto uscite dalla porta. Nella stanza successiva usate il Bastone del Fuoco per accendere i nove candelabri. Questo farà in modo che la lastra di pietra con su la roccia in basso a sinistra si abbassi. Una volta che la lastra si sarà abbassata, usate il Bastone del Ghiaccio per spegnere quasi tutti i candelabri. Dopo aver spento i primi otto candelabri state sulla roccia o estremamente vicini a essa e usate ancora il Bastone del Ghiaccio per spegnere l'ultimo candelabro, quindi saltate velocemente sulla roccia che si solleverà.

Dopo che la roccia si sarà alzata con voi sopra, saltate sulla piccola roccia, quindi sul bordo a sinistra e uscite dalla stanza tramite la porta che c'è qui. In questa stanza uccidete tutte le fenici che sorgono dalla piccola vasca di lava per fare in modo che la piattaforma in alto nella stanza sparisca mostrando un buco. Saltateci dentro per raggiungere l'area successiva. Atterrerete su di un piccolo fiume. Camminate verso Sud e saltate giù dalla piccola cascata alla fine del ruscello. Arrivate fino al bordo superiore a destra saltando di roccia in roccia. Una volta lì, azionate la leva per fare in modo che la piattaforma fluttuante cominci a muoversi verso Sud. Saltate sulla piattaforma e portatela verso il bordo più basso, dove troverete una porta dalla quale potrete uscire. Nella prossima area ci sono due casse sul bordo su cui siete e c'è un teletrasporto, sotto. Questo è il passaggio in cui eravate prima solo che ora siete nella sezione più bassa. Aprite le due casse per ricevere una chiave e gli Stivali Magici che vi consentiranno di attraversare la lava senza subire alcun danno. Una volta ricevuti i due oggetti saltate dove c'è il teletrasporto che conduce al punto di salvataggio e ristoro (se necessario), camminate verso la porta superiore (non quella in cima alle scale). Una volta superata la porta passate oltre i lanciafiamme e uscite dalla porta in cima alla stanza. Nella stanza successiva c'è una larga vasca di lava e lanciafiamme che sparano in aria. Prima di tutto uccidete tutte le fenici che sorgono e vi attaccano, quindi camminate verso l'alto e raccogliete la piccola roccia sul piccolo pezzo di terra. Piazzate la roccia vicino al bordo basso a sinistra e usatela per salire sul bordo stesso. Una volta sul bordo recuperate la piccola roccia che si trova lì e portatela sul piccolo pezzo di terra dal quale prima avete recuperato l'altra. Mettetela vicino al bordo alto, quindi andate a recuperare l'altra roccia, che avete usato prima per salire sul bordo più in basso. Mettete la roccia appena presa sull'altra in modo che formino una scala sulla quale voi dovrete salire. Giunti sulla cima della seconda roccia saltate verso l'area superiore e qui usate la chiave per aprire la porta dalla quale uscirete. Nella stanza successiva saltate sulle rocce per raggiungere la zona della statua (lo stesso tipo di statua che avete visto nel tempio antico).

Ispezionate la statua che vi dirà di accendere i sette candelabri nel seguente labirinto in un ordine preciso per proseguire. Ogni candelabro che accenderete alzerà un cancello chiudendo un'area. Il vostro obiettivo è quello di accendere i candelabri in modo da poter accedere alla stanza posta nel centro, dove si trova una piastra di forma ottagonale con un simbolo lunare. Camminare sul simbolo lunare dopo avere acceso tutti i candelabri farà in modo che si aprano tutti i cancelli, compresa l'uscita in alto a sinistra, permettendovi di proseguire. Accendete i candelabri nel seguente ordine (NB: potete camminare sotto i muri a destra di dove si trova la lava per riaccedere alla sezione inferiore).

Accendete il candelabro vicino alla statua
Accendete il candelabro in alto a destra
Accendete il candelabro in basso a destra
Accendete il candelabro sotto la piastra ottagonale
Accendete il candelabro in basso a sinistra
Accendete il candelabro in alto a destra (l'area dove c'è l'uscita)
Accendete il candelabro in alto al centro

Una volta che tutti i candelabri saranno accesi potrete camminare sulla piastra ottagonale al centro e si apriranno tutti i cancelli. Camminate nell'area in alto a sinistra e lasciate quest'area.

Nella stanza successiva camminate vicino al ponte di legno e cadete nell'area aperta sottostante, in una stanza piena di lava. Sparse attraverso tutta la stanza ci sono delle rocce alte con il vaso per piazzare uno Spring Bean. In cima alla stanza c'è un bordo alto con una cassa, mentre in basso c'è un teletrasporto che vi

riconduce alla stanza del ponte di legno. Per prima cosa usate il Fagiolo per far crescere una pianta in ogni posizione, quindi, cominciando dalla posizione vicina al teletrasporto usatele per rimbalzare da una pianta all'altra, in modo che possiate raggiungere il bordo in alto con la cassa. Aperta la cassa riceverete un falco dorato, quindi saltate giù fino a raggiungere il teletrasporto per ritornare al ponte di legno.
Una volta tornati nella stanza superiore camminate sul ponte e usate il Bastone del Fuoco per bruciare i rovi all'altra estremità. Quindi usate il Bastone del Ghiaccio per congelare entrambe le colonne e spingete una delle due (non importa quale) in modo che si trovino una davanti all'altra. Spostate la colonna appena mossa sul ponte di legno, fino a farla fermare davanti al muro alto. Camminate sul ponte e saltate dalla piccola roccia fino in cima alla colonna, quindi dalla colonna al bordo più in alto e dirigetevi verso la porta in cima. Nella stanza seguente dirigetevi verso la porta in alto a destra per uscire (potete disattivare i lanciafiamme saltandoci sopra). Nella prossima stanza interrogate la statua che vi dirà di accendere tutti i candelabri nelle stanze di sinistra e di destra (in cima alle due rampe di scale).

Dirigetevi a sinistra verso la porta ed entrate nella stanza. Qui usate il Bastone del Ghiaccio per congelare la colonna al centro, quindi spingetela a sinistra, poi in basso ed infine a destra, dove si fermerà in prossimità del candelabro in basso a destra. Saltate dalla piccola roccia alla colonna poi verso il candelabro ed infine accendetelo. In seguito saltate giù e spostate la colonna verso l'alto fino a farla fermare, poi usatela per arrivare al candelabro in alto a destra e accendetelo. Fatto ciò, spingete la colonna verso sinistra, quando si ferma contro la roccia usatela per raggiungere il candelabro in alto a sinistra e accendetelo. Acceso anche questo spingete la colonna verso il basso fino a farla fermare contro una roccia. Da qui usatela per raggiungere l'ultimo candelabro e accendetelo. Dopo aver acceso l'ultimo candelabro una campanella suonerà per informarvi che avete fatto tutto correttamente. Tornate alla stanza precedente e camminate sulle scale che conducono alla stanza sulla destra.
Qui usate il Bastone del Ghiaccio per congelare le due colonne, quindi spingete quella di destra verso sinistra, poi verso il basso fino a farla fermare contro una piccola roccia sottostante. Saltate dalla piccola roccia alla colonna, quindi da questa verso entrambe i candelabri inferiori (in basso a sinistra e in basso a destra) e accendeteli. Dopo averlo fatto saltate giù e spingete la colonna di sinistra (quella che non avete ancora mosso) verso destra e verso l'alto, fino a farla fermare contro le rocce in alto a destra. Usate la colonna per raggiungere il candelabro in alto a destra e accendetelo. Poi saltate giù dalla colonna e muovetela verso sinistra fino a farla fermare contro le rocce in alto a sinistra. Dirigetevi poi verso l'altra colonna e portatela vicino all'altra, quindi usatele per raggiungere l'ultimo candelabro. Una volta acceso, una campanella vi informerà che avete compiuto correttamente tutte le operazioni. Tornate ora nella stanza precedente e ispezionate la statua: ripristinerà la vostra energia e farà si che il cancello in cima si apra. Camminate verso la porta appena aperta e disattivate tutti i lanciafiamme che ci sono nella stanza, camminate verso destra e aprite la cassa per ricevere il Libro del Fuoco di secondo livello.

Camminate ora verso il teletrasporto per essere portati nella camera del mostrone. Il boss del Monte Torla è un drago gigante di fuoco chiamato Wilda, che vi dirà che per avere Cresta magica dovrete sconfiggerlo. Detto questo comincerà ad attaccarvi.
Siete su un ampio bordo vicino alla vasca di lava dalla quale sorge Wilda. L'unica arma che lo può danneggiare è il Bastone del Ghiaccio. Wilda abbasserà la testa sul bordo per emettere un alito caldo che vi spingerà via. Quando Wilda abbassa la testa sul bordo saltate avanti e colpitelo. Il drago ogni tanto emetterà anche fuoco: per evitarlo allontanatevi ogni volta. Ogni tanto farà anche in modo di far tremare il pavimento e cadranno rocce dall'alto. Inutile dire che se tenete equipaggiato lo Charm di Nava, non prenderete danni dagli attacchi di Wilda.
Dopo che un certo quantitativo di danno sarà stato inflitto a Wilda lui verrà completamente congelato e comparirà ai vostri piedi uno scrigno contenente la Cresta che vi servirà per sollevare il palazzo di Melzas dal lago. Quindi Wilda verrà distrutto e la scena svanirà.

CAPITOLO 34
I FRATELLINI DI LECCE

Siete svegliati da Meia da un tranquillo sonno, in cui avete sognato di essere in possesso di sei dei sette gioielli che servono per sollevare il palazzo di Melzas. Vi dirà che le serve il vostro aiuto poiché Bergus, un bambino del villaggio, è stato rapito. Dopo aver risposto di sì alla sua domanda recatevi alla casa di Wendell, dove Meade vi verrà incontro dicendovi che uno dei due gemelli è stato catturato dai Murgg. Dopo aver appreso ciò seguite Meade su per le scale e guardate Nestus, l'altro gemello. Una volta su troverete Meia, Meade, Wendell e Rumi attorno al letto di Nestus. Parlate con tutti, anche con Nestus e fatto ciò arriverà Septimus. Dopo aver appreso che entrando nel sogno di un gemello è possibile salvare anche l'altro, provate a parlare di nuovo con Nestus. A questo punto Septimus vi chiederà se siete pronti ad addentrarvi nel subconscio del bambino. Dopo aver risposto di si sarete inviati nel subconscio di Nestus, dove apparirete in una stanza con tre statue dematerializzate e teletrasporto che conduce a un punto di salvataggio e ristoro. Uscite dalla stanza tramite la porta in cima (Meia vi chiamerà dicendovi che state lasciando l'area di ingresso, ricordandovi che i gemelli sono opposti). Nella stanza seguente uccidete i Murgg quindi camminate verso l'area a sinistra con il teletrasporto con quattro interruttori che vanno azionati nel seguente ordine: basso sinistra, alto sinistra, alto destra, basso destra.
Dopo averlo fatto camminate sul teletrasporto al centro e sarete condotti in un'altra area (NB: ci sono due dungeon separati per ogni gemello: uno ha i muri blu, l'altro grigi. Ogni volta che vi teletrasportate andate da un dungeon all'altro. I dungeon sono speculari e, per questo, ogni volta che fate qualcosa in un dungeon dovete farlo al contrario nell'altro). Una volta giunti in quest'area azionate gli interruttori nell'ordine inverso quindi: basso destra, alto destra, alto sinistra, basso sinistra. Fatto ciò si aprirà il cancello in cima permettendovi di uscire. In questa stanza vedrete un cerchio di palle di fuoco e una sezione rialzata nel centro, da in alto a destra fino in basso a destra.

Dopo aver visto ciò tornate nell'altro dungeon tramite teletrasporto e camminate nella stanza successiva dove troverete quattro interruttori attorno a una sezione rialzata. Questi vanno azionati nell'ordine opposto in cui avete visto girare le palle di fuoco, quindi: **alto sinistra, alto destra, basso destra, basso sinistra.** Dopo aver azionato gli interruttori in maniera corretta, la porta in cima alla stanza si aprirà. Tornate sul teletrasporto e camminateci sopra. Nel dungeon grigio camminate verso l'alto attraverso le stanze e attraversate il ponte di legno dal quale siete venuti, quindi entrate nella porta che si trova sull'altra estremità. Raccogliete il barile nella stanza e, mentre lo trasportate, azionate l'interruttore in alto a sinistra, che permetterà alla lastra di roccia di abbassarsi. Piazzate il barile contro il bordo sotto l'interruttore e usatelo per arrampicarvi sul bordo. Da lì saltate giù e uscite dalla porta sulla sinistra.
Nella stanza successiva camminate sotto il bordo alto situato al centro della stanza e uscite dalla porta all'estrema sinistra. Passata la porta, camminate sul teletrasporto per tornare al dungeon blu. Da qui camminate verso la porta sulla sinistra quindi camminate sotto il bordo alto che si trova al centro della stanza e uscite dalla porta all'estrema sinistra. Nella stanza successiva camminate sull'interruttore, che ora potete raggiungere, posto in alto a destra che aprirà il cancello in alto. Passate il cancello e salite le scale uscendo dalla porta posta in cima ad esse. Sarete ora su un ponte di vetro diviso a metà da uno specchio. Da ogni lato dello specchio ci sono un barile e un interruttore. Ogni parte dello specchio è anche parte dei due differenti dungeon, di cui è il punto di congiunzione. Prendete ora il barile dalla vostra parte e camminate verso lo specchio. Noterete che dall'altra parte il barile starà fluttuando poiché voi lo state portando. Posizionatevi in modo che i barili atterrino sui rispettivi interruttori quando li getterete dall'altra parte dello specchio, quindi lasciate il barile che, a quel punto attiverà entrambe gli interruttori. Questo manderà in frantumi lo specchio, permettendovi di attraversare il

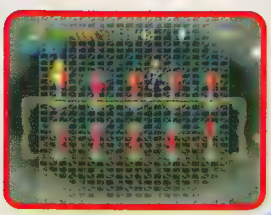
ponte di vetro verso il dungeon grigio. Da qui camminate verso il basso e uscite dalla porta, poi premete l'interruttore in basso vicino ai gradini di destra. Questo azionerà una delle tre statue che avete visto all'inizio di questo dungeon, facendola materializzare nel dungeon grigio. La porta in basso alle scale sulla sinistra si aprirà, consentendovi così di uscire. Ora azionate l'interruttore per consentire alla piattaforma fluttuante di muoversi avanti e indietro nella parte sinistra della stanza. Saltate sulla piattaforma per arrivare sul bordo basso della stanza. Ora uscite dalla porta che si trova qui. Attraversate il ponte di legno dell'area sottostante, dove vedrete due interruttori e un teletrasporto, camminate sopra quest'ultimo e sarete condotti nel dungeon blu, in una stanza dove troverete due interruttori che dovrete azionare così: **Destra, Sinistra, Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, Destra, Sinistra, Destra.**

Dopo aver visto azionarsi gli interruttori, camminate a sinistra, attraverso l'ingresso, e attivate l'interruttore che aprirà uno dei due cancelli sul bordo sopra. Dopo camminate sul teletrasporto (non quello con cui siete arrivati) e sarete condotti in un'area simile nel dungeon grigio. Qui camminate verso il basso e azionate l'interruttore che avrete raggiunto. Questo aprirà uno dei due cancelli del bordo superiore (come nel dungeon blu). Ora tornate nel dungeon blu grazie al teletrasporto, da dove dovrete tornare all'ingresso e camminare sul teletrasporto in basso a destra per essere portati nella stanza con i due interruttori del dungeon grigio. Questi andranno azionati in maniera speculare rispetto ai precedenti quindi: **Sinistra, Destra, Destra, Sinistra, Destra, Sinistra, Sinistra, Destra, Sinistra.**

Ciò consentirà al cancello in basso di aprirsi, permettendovi di accedere alla stanza più bassa. Qui accendete i quattro candelabri nel seguente ordine: **Alto, Sinistra Basso, Sinistra Alto, Destra Basso, Destra.** Dopo averli accesi, spegneteli nello stesso ordine. Ora camminate sul teletrasporto a sinistra dei candelabri, che vi condurrà in una stanza analoga del dungeon blu. Accendete con il Bastone del Fuoco i candelabri secondo questo ordine: **Alto, Destra, Basso Destra, Alto Sinistra, Basso Sinistra.** Dopo averli accesi correttamente il cancello a sinistra si aprirà (porta all'area iniziale dove potrete salvare e curarvi) e una cassa cadrà nell'area al centro dei candelabri. Apritela per ricevere una chiave e uscite passando per la porta. Ora usate la chiave per aprire la porta chiusa in alto, oltrepassatela e percorrete il ponte di legno alla quale conduce.

Entrate nella porta alla fine del ponte e usate la piattaforma fluttuante per arrivare al bordo in cima, quindi uscite dalla porta che si trova lì. Salite le scale e uscite dalla porta in cima ad esse. Sarete ora davanti a un altro ponte di vetro, diviso in due sezioni da uno specchio, come il precedente. Dalla parte blu (quella in cui siete) ci sono quattro interruttori, mentre dalla parte grigia ci sono quattro candelabri. Per accenderli nell'ordine corretto, seguite i numeri in foto. Fatto tutto correttamente lo specchio andrà in frantumi, permettendovi di passare dalla parte del ponte di vetro grigia. Ora camminate verso il basso e uscite dalla porta ivi posta. Scendete le scale e azionate l'interruttore presente, che farà sì che si materializzi anche la seconda statua nel dungeon grigio. Si aprirà la porta in basso alle scale a sinistra, permettendovi di uscire. Andate verso il basso oltrepassando le stanze sottostanti fino ad arrivare al teletrasporto nel centro di quattro interruttori e di un piedistallo rialzato. Camminate sul teletrasporto per essere condotti in una stanza analoga all'interno del dungeon blu. Qui camminate verso l'alto nella stanza successiva, quindi dirigetevi all'ingresso verso destra e azionate l'interruttore che troverete lì. Questo farà sì che l'ultimo cancello del bordo superiore si apra.

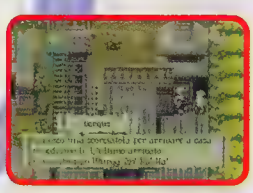
Andate sul teletrasporto (non quello da cui siete arrivati) e, una volta nel dungeon grigio, premete l'interruttore sotto alla posizione in cui siete arrivati: farà aprire l'ultimo cancello del bordo che si trova lì, come aveva fatto in precedenza l'altro interruttore nel dungeon blu. Tornate al teletrasporto per riapparire nel dungeon blu. Dirigetevi ora nella sala a sinistra quindi in quella sotto, dove avevate trovato il teletrasporto con i quattro interruttori e il piedistallo. Ora uscite a destra, ritornando nella stanza con i lanciafiamme e l'inizio del bordo alto. Una volta in questa stanza (quella con il teletrasporto che conduce al punto di salvataggio..) saltate su uno dei piccoli piedistalli dalla parte del bordo alto nel centro (sopra i lanciafiamme) quindi, dal piccolo piedistallo, saltate al bordo alto, procedete verso l'alto e attraversate il ponte di legno, entrate nella porta alla fine di esso e vi ritroverete sul bordo sotto cui siete passati sotto prima. Uccidete i Murgg che sono sul bordo con voi e uscite in alto. Salite le scale e uscite dalla porta in cima a esse. Ora incontrerete un grosso ponte di vetro diviso, come gli altri, da uno specchio. Da entrambe le parti dello specchio vi sono cinque candelabri spenti. Accendete i candelabri seguendo le indicazioni della foto. Non appena avrete acceso l'ultimo, una palla di fuoco apparirà dall'altra parte dello specchio (quella grigia). Ora dovrete accendere i candelabri nell'ordine inverso alla parte blu. La palla di fuoco si muoverà con movimento speculare rispetto a voi e dovrete accendere i candelabri nell'ordine indicato dalla foto.



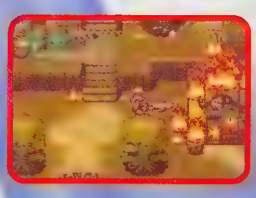
Lo specchio si romperà, permettendovi di passare dalla parte grigia del ponte di vetro. Uscite dalla porta in basso e premete l'interruttore in basso alle scale sulla destra. Questo farà sì che anche la terza statua si materializzi, facendo apparire un teletrasporto al di sotto di essa. Si aprirà inoltre la porta in fondo alla scala a sinistra: attraversatela, uccidete i Murgg presenti sul bordo, dirigetevi verso la porta in basso e uscite. Attraversate il ponte di legno che segue, quindi saltate sul piccolo gradino in basso per salire sul bordo alto che va verso l'area bassa. Una volta giunti sul bordo alto procedete verso il basso e saltate giù dal bordo non appena arrivate nell'area con i lanciafiamme. Una volta a terra uccidete tutti i Murgg nell'area nella quale siete per azionare il cancello al di sotto dei lanciafiamme. Aperto il cancello attraversatelo e vi ritroverete nella stanza con le tre statue materializzate. Aprite le due casse in basso nella stanza per ricevere un Falco Dorato e un Vaso della Vita. Ora camminate sul teletrasporto tra le due casse e sarete condotti nella camera del boss di questo livello.

Il boss è costituito da due creature separate che si muovono in maniera speculare, quindi fronteggiate uno dei muri laterali per evitare i colpi di entrambe.

Le creature vi seguono per la stanza e se camminate in mezzo a loro spareranno un raggio davanti a voi. Questo raggio rimane attivo per un breve periodo di tempo, quindi non zigzagate avanti e indietro tra loro. Colpire una creatura farà sì che il raggio si interrompa. Concentrate il vostro fuoco su una sola delle due, non importa quale, poiché uccisa una anche l'altra morirà. Dopo averle sconfitte, uno dei due gemelli comparirà all'interno della stanza intrappolato in una luminosa luce bluastra. Camminate all'interno di questa luce per essere condotti via dal subconscio di Nestus e trasportati nell'area del grande albero, dove incontrerete il gemello rapito. Dopo aver parlato con il bambino usate la palla a catena per distruggere la statua in alto. Questo causerà la caduta di massi tutt'intorno ma continuate a colpire la statua fino a quando non l'avrete completamente distrutta. Ora camminate nell'angolo in basso a sinistra, evitando le rocce che stanno cadendo, fino a quando una di quelle non colpirà la leva dall'altra parte del muro basso. Questo farà sì che si apra il cancello dal quale voi e Bragus potrete scappare. Ora tornate ad Inoa. Ma è giusto che un bambino, all'interno di un videogioco, vi dia gratuitamente dello Str*n*o? Per di più Murgg? Mah...

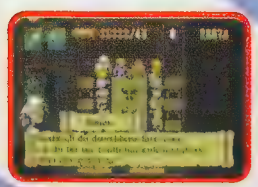


CAPITOLO 35
INFERNO



Una volta tornati a Inoa scorgete una terribile vista: il villaggio è in fiamme e la gente sta morendo tutto intorno a voi.

Bonaire e Myra giacciono morti davanti alla loro casa. Camminate fino alla casa di Wendell, dove troverete Bergus che vi dirà che gli autori del massacro sono i Murgg. A questo punto si faranno avanti quattro Murgg: uccideteli tutti, quindi procedete verso la casa di Beaumont, dove troverete Bergus e Beaumont davanti alla porta. Parlate con loro ed entrate tutti nella casa, dove troverete i resto degli abitanti del villaggio scampati alla strage. Una volta dentro Rumi vi ringrazierà per aver salvato Bergus. Dopo che lei e il pargolo se ne saranno andati dirigetevi verso la sala da pranzo e parlate ai villani che si sono riuniti attorno al tavolo. Scoprirete che Meade, Wendell, Sierra ed Elene sono morti avvolti dalle fiamme sparse dai Murgg. Dopo aver parlato con tutti parlate con Beaumont e

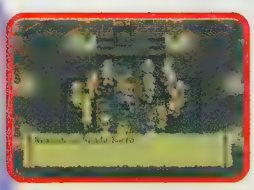


rispondete sì quando chiederà se è possibile cominciare l'incontro. Partecipate alla discussione sul da farsi. Durante la discussione apparirà Ronan. Alla fine della discussione la scena sfumerà.

CAPITOLO 36 MANNAGGIA ALLA DIOCESI DI RONAN

Svegliandovi il giorno successivo, andate al negozio di Inoa e prendete l'armatura che prima non vi era permesso comprare e Naomi ve la donerà. Dopo aver ricevuto l'armatura d'argento, parlate a Meia, che si trova davanti alla fontana. Questa vi avvertirà di stare attenti a Ronan. Finita la conversazione dirigetevi verso il santuario e parlate con Ronan. Mentre parlate con lui compaiono Septimus, Meia, Kisha e Beaumont davanti alla porta del santuario, provano a entrare ma la porta è chiusa e loro non hanno la chiave. La scena cambia per mostrare cosa succede tra Ronan e voi. Ronan comincia a salmodiare Melzas e viene trasformato in un gigantesco demone. Siete entrambi trasportarti su una

piccola area fluttuante, dove, dopo avervi minacciato, Ronan sferrerà il suo attacco. Non appena l'attacco comincia, Ronan creerà un anello di rotondi oggetti appuntiti che ruoteranno attorno a lui come uno scudo. Questo può essere colpito per essere distrutto quindi ci si può avvicinare abbastanza a Ronan anche per colpire lui. Ronan spara anche un ampio raggio di energia dalle mani. Prestate attenzione all'angolo dell'arma (le mani trasformate) in modo da non camminare nel raggio d'azione della stessa quando è attiva. Se colpite Ronan quando sta sparando, si fermerà. Ogni tanto Ronan lancerà dalla schiena lampi d'energia blu che viaggeranno in aria e pioveranno vicino al personaggio. Per evitarli continuate a muovervi fino a quando l'ultimo lampo non sarà caduto a terra. Ronan non può essere colpito quando si ingobbisce. Dopo aver inflitto un certo quantitativo di danno al demone che Ronan è diventato, sarà distrutto. Distrutto il demone sarete riportati al santuario, dove Ronan (in forma umana) piange verso Melzas, quindi muore. Dopo la morte di Ronan, lasciate il santuario e vi incontrate con gli altri. Dopo aver loro raccontato l'accaduto, appaiono tutti i superstiti che danno vita a una riunione davanti al santuario. Quindi formano un cerchio, al centro del quale la Spada Sacra apparirà a mezz'aria. (NB: se siete già in possesso della Broad Sword presa alla statua vicino al Riverside Pub non verrà raccolta la Spada Sacra, in quanto meno potente). Dopo aver ricevuto la spada, dopo aver parlato una volta ancora con la gente del villaggio, vi informeranno di quello che sarà il vostro prossimo compito per sconfiggere Melzas. Dovrete andare da Nava.



CAPITOLO 37 L'ISOLA DI NAVA

Fuori dal santuario, Meia vi seguirà e vi parlerà, dopodiché farà la sua apparizione Cephas che vi spiegherà della diversità di lui e Nava, che ha l'ultima Cresta di cui avete bisogno. Andate a casa di Nava sulla spiaggia e una volta dentro scendete al piano di sotto. Seguite la strada finché non vi ritroverete in una stanza bloccata e dove dovrete affrontare quattro creature; poi vi ritroverete davanti a tre porte. Lo scopo di questo dungeon è quello di riuscire a illuminare dodici sfere viola che fanno aprire un passaggio che porta all'isola di Nava. Siccome però il passaggio nelle stanze è casuale, dovrete prima trovare la stanza con le dodici

sfere posizionate su una scalinata, tentare di aprire la porta chiusa, dopodiché cominciare la ricerca. Ecco un elenco delle dodici stanze che dovrete attraversare per illuminare le rispettive sfere.

1 – Stanza con dell'acqua e delle piccole sporgenze. La sfera appare al centro di una stanza su una piattaforma e dovrete uccidere tutti i pesci nell'acqua per farla abbassare, dopodiché potrete illuminare il globo.

2 – Stanza con degli scarafaggi e porte sui lati delle sporgenze: saltate sulle varie sporgenze e illuminate la sfera in alto a destra.

3 – Stanza normale con quattro scarafaggi: illuminate il globo al centro.

4 – Stanza con sporgenze nel centro e una passerella che gira fino in alto. Salite sulla sporgenza centrale e poi su quella che gira intorno alla stanza, poi illuminate la sfera in alto a sinistra.

5 – Stanza con dieci blocchi di pietra nel pavimento e delle creature. Usate le bombe per rompere il blocco in alto a sinistra e illuminate la sfera.

6 – Stanza con una sfera sulla parte centrale: camminate sulla sporgenza in alto a destra e da qui su quella centrale, dove potrete accendere il globo.

7 – Stanza con cinque creature che dovrete uccidere per fare apparire una sfera dal soffitto.

8 – Stanza con scarafaggi e formazioni quadrate rocciose di varie altezze. Saltate sulle rocce e illuminate la sfera che si trova nella parte bassa della stanza.

9 – Stanza piena d'acqua con sporgenze e pontili. Raccogliete il barile e portatelo in alto a destra sulla sporgenza. Posizionatelo e utilizzatelo per saltare sulla sporgenza dove si trova la sfera da illuminare.

10 – Stanza con un grosso masso, entrate nella porta a destra e camminate in cerchio e quando raggiungerete il centro, saltate e illuminate la sfera.

11 – Stanza con tre uscite e tre porte laterali. L'uscita centrale di destra nasconde una cassa contenente un'erba. La porta laterale di sinistra conduce alla sfera da illuminare, mentre quella in alto a destra porta a un vicolo cieco.

12 – Stanza con molte sporgenze e scarafaggi. Uccisi questi ultimi, appariranno due barili e una cassa al centro della stanza: apritela per ricevere un Falco Dorato e poi illuminate la sfera.

Dopo che avrete illuminato tutti e dodici i globi, cercate di ritornare nella stanza in cui li avete attivati e uscite dalla porta in alto per ritrovarvi sull'isola di Nava. Sotto di voi troverete un teletrasporto che conduce a un punto di salvataggio, mentre a destra c'è la casa del vecchiardo. Per raggiungere la cassa in alto, girate intorno alla casa e usate un fagiolo magico sul vaso e poi spiccate il balzo: all'interno troverete un Vaso della Vita. Sul lato sinistro della casa troverete invece una cassa contenente il Libro del Vento di secondo livello. Ora potete entrare nella casa di Nava e, una volta dentro, lo troverete ferito sul pavimento. Vi darà una pietra che dovrete inserire nel muro per ricevere l'ultima Cresta e dopo il lungo dialogo appa-

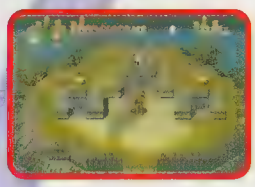
rirà Zorgia, un seguace di Melzas e dovrete combattere.

Zorgia attaccherà con delle lame che vi seguono e dovrete cercare di farle sbattere contro i lati della stanza per farle esplodere. Quando Zorgia tocca il terreno è il momento buono per colpirlo, ma se temporeggiate troppo vi scaricherà addosso un attacco energetico. Fate attenzione anche alle pietre che periodicamente la creatura infernale farà cadere dal soffitto...

Quando Zorgia morirà potrete fare ritorno da Nava, ma anche questo sarà spirato. Lo spirito del vecchio Zolist però, vi dirà che il vostro prossimo compito è quello di andare a posizionare i gioielli in vostro possesso nelle apposite alcove a nord.

CAPITOLO 38
L'INCANTESIMO DEL LAGO

Dopo avere raggiunto il lago, posizionate tutti i gioielli in vostro possesso nelle apposite alcove e, come per magia, dal lago spunterà un palazzo.



Attraversate il ponte che conduce all'ingresso, che troverete chiuso. Andate a destra finché non arriverete nei pressi di un buco e buttatevi in acqua. Nuotate verso il passaggio sopra e uscite, poi nella stanza successiva posizionate i cinque barili a forma di scalini per permettervi di raggiungere il passaggio sopra, ammazzate le creature e poi uscite dalla porta in alto alle scale. Usate l'arco per azionare la leva a destra, che farà abbassare il piedistallo di pietra. Entrate nella stanza, fate fuori i mostri e aprirete la porta in basso, dalla quale dovrete uscire. Sarete nuovamente sull'esterno: scendete ed entrate nella torre in basso e, una volta dentro, accoppate tutte le creature per fare abbassare il piedistallo. Uscite dalla porta in basso a sinistra e, all'esterno del Santuario del Lago, procedete verso sinistra ed entrate nella nuova torre dove troverete tre pilastri di energia e tre casse sospese. Azionate la leva in alto a sinistra che farà cadere uno scrigno contenente una chiave. Uscite dalla porta a destra e tornate nella torre dalla quale siete arrivati, prendete le scale e poi uccidete tutte le creature poi uscite dalla porta a destra.

Tirate i due barili al di là del divisore e cercate di farli atterrare sugli interruttori per attivare una porta.

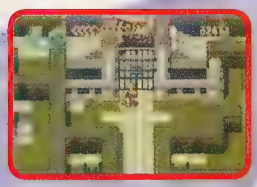
Uscite e scendete le scale per aprire la porta chiusa a chiave: qui dovrete usare l'Arco per potere centrare l'occhio argentato al di là delle teste in movimento, per disabilitare le colonne di energia viste precedentemente: nella cassa in alto troverete un'erba. Uscite e andate verso la porta di destra che avete sbloccato precedentemente, continuate a sinistra e premete l'interruttore: per attivare la catena dovrete colpirla ripetutamente, dopodiché si metterà in movimento.

Uscite dalla porta a destra, poi risalite le scale, prendete la porta in basso a sinistra e proseguite lungo il muro del palazzo ed entrate nella torre di sinistra: le colonne di energia sono state eliminate e ora potete salire tranquillamente le scale che erano bloccate.

Continuate a sinistra ed entrate nella torre successiva, poi proseguite ancora a sinistra per raggiungere una nuova torre. Uccidete tutte le creature per fare abbassare il piedistallo che ostruisce un passaggio, poi proseguite verso la porta in alto (non per le scale). Entrate nella torre successiva, evitate le palle chiodate, uccidete gli scrigni viventi e poi azionate la leva in basso a destra. Uscite dalla stanza in basso e tornate nella torre in basso a sinistra, dopodiché scendete le scale e poi, scendendo ancora, proseguite fino in fondo. Spostate il pilastro sul lato per fare aprire il cancello ed entrate: azionate la leva, uscite ed entrate nella porta di centro delle scale. Uccidete tutte le creature e spingete la colonna di mezzo verso il basso per rivelare un passaggio segreto. Prendete il nuovo passaggio e una volta in basso uscite dalla porta che trovate. Uccidete le due creature e azionate l'interruttore per aprire la porta in alto, poi uscite dalla porta in basso e tornate indietro lungo il passaggio nella stanza precedente. Spingete il pilastro verso il basso e poi uscite dalla porta in alto. Salite le scale ed entrate nella porta, poi aprite la cassa per ricevere la chiave. Tornate nella stanza in cui avete spostato il primo pilastro e usate la chiave per aprire la porta in basso.

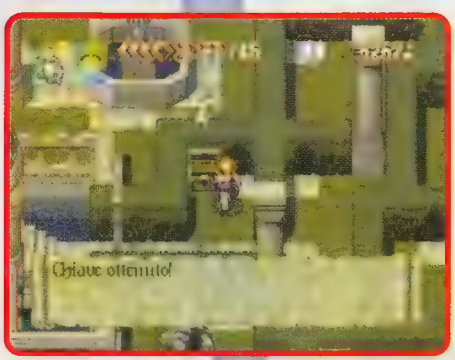
Una volta dentro, usate nuovamente l'arco per distruggere l'occhio d'argento coperto dalle teste fluttuanti e avrete disinnescato anche le colonne blu viste precedentemente. Uscite dalla stanza ed entrate in quella in alto a sinistra della sezione bassa: uccidete le due bestie e poi potrete passare attraverso il passaggio segreto, poi fate fuori anche tutti i nemici nella parte alta. Tornate indietro e prendete il barile, poi tornate ancora nella stanza del passaggio e lanciatelo su un interruttore mentre voi saltate sull'altro: aprite la cassa che appare per potere prendere la chiave. Uscite dalla porta sotto la cassa e poi procedete verso destra attraversando una porta.
Usate la chiave per aprire una delle due inferriate, uscite dalla porta a sinistra e risalite la scale. Dalla stanza in cui arriverete, uscite dalla porta in basso e poi andate verso la torre di destra, aprite le due casse e recuperate una chiave e un'Erba Medicinale. Ritornate nella stanza dove avete trovato le inferriate e usate l'ultima chiave sul cancello chiuso: provate ad attivare l'interruttore e poi colpite la catena ripetutamente per azionare il meccanismo.
Avete finalmente aperto le porte del Santuario del Lago.

Uscite a sinistra e salite le scale per entrare nella porta in alto. Uscite dalla porta in basso a destra e proseguite lungo le mura, attraverso la torre successiva fino a raggiungere un buco nella ringhiera che vi permetterà di saltare di sotto e potrete così finalmente entrare nel giardino del Santuario del Lago. Andate verso il cancello chiuso, poi a sinistra e vicino alla statua a forma di leone azionate l'interruttore.



Camminate verso il sentiero di destra e appena arriverete in prossimità di una piastra di pietra grigia, attraversate i cespugli in alto (i cespugli attraverso i quali potete camminare si riconoscono per un'ombra nera nel mezzo, ma potete farlo solo in un senso...) e troverete una cassa contenente una chiave. Saltate sulla cassa poi andate a sinistra, attraversate il cespuglio per giungere nei pressi di una statua a forma di leone, poi tornate nella zona centrale e usate la chiave per aprire il cancello.

Proseguite verso l'ingresso del palazzo e aprite le due casse per ricevere un Seme Magico e un Falco Dorato.
Dopo avere ricevuto gli oggetti, scendete dagli scalini e andate a destra, salite una nuova scala e poi dirigetevi in basso per attivare un interruttore che apre la porta a fianco. Seguite la strada nella nuova stanza e poi saltate sul teletrasporto. Verrete trasportati indietro a Inoa e uscendo dal pozzo vicino a quella che una volta era la casa di Yustel, potrete andare a salvare la posizione a casa vostra. Tornate indietro e tornando verso il centro del giardino, attraversate il cespuglio sotto la fontana e prendete la chiave dalla cassa.



Usate la chiave per aprire il cancello a sinistra e poi procedete verso gli scalini che portano all'ingresso del palazzo, dopodiché andate a sinistra e salite le scale per raggiungere la balconata. Da qui andate all'estrema sinistra e poi gettatevi attraverso il buco che vedete nella ringhiera. Attivate l'interruttore per fare aprire la porta in alto a sinistra e cadete nel successivo buco nella ringhiera per atterrare in un passaggio segreto. Andate a sinistra, salite le scale ed entrate nel passaggio appena aperto. Vi troverete in una stanza analoga a quella del teletrasporto che porta a Inoa, ma camminando sulla piastra posta per terra, recuperere-te tutti i punti ferita e magici. Uscite e andate a raggiungere il lato sinistro del palazzo, passate sul teletrasporto e verrete rispediti nel labirinto di destra. Passate attraverso i cespugli e poi andate a destra e aprite la cassa per trovare una chiave. Ripercorrete la strada fino a giungere al cancello chiuso nel mezzo, poi

proseguite a sinistra e, quando non potrete più andare avanti, salite e attraversate il cespuglio sopra di voi. Aprite la cassa e recuperate una chiave. Saltate sulla cassa e passate attraverso i cespugli in alto, poi fate ritorno alla zona centrale e passate attraverso il cancello di sinistra; da qui andate direttamente in direzione Sud e passate attraverso i cespugli, usate la chiave per aprire l'ultimo cancello e poi passate sul teletrasporto. Verrete trasportati nell'angolo in basso a sinistra e qui potrete disattivare l'ultima colonna energetica, per potere finalmente entrare nel palazzo. E' consigliato salvare la posizione prima di proseguire.

CAPITOLO 39 ARMAGEDDON

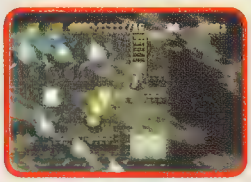
Siamo finalmente all'interno del palazzo di Melzas e ci attende veramente un cammino complicato per riuscire ad arrivare all'ultima stanza, protetta da sei pilastri di energia analoghi a quelli visti all'ingresso.

Dopo la scena statica, salite le scale a destra dei pilastri ed entrate nella porta in alto, scendete lungo il corridoio a destra e, giunti in fondo, scendete verso il basso e prendete la prima porta aperta. Qui saltate sulla libreria in alto e prendete una chiave dalla cassa.

Uscite e tornate nella stanza principale del Santuario, poi andate nella stanza a destra, girate intorno alle librerie, raccogliete il barile in alto, portatelo nell'angolo in basso a sinistra e appoggiatelo sullo sgabello. Saltate sullo sgabello, sul barile e sulla libreria a destra e poi saltate a destra sul pavimento, quindi azionate la leva per fare abbassare la libreria e permettervi il passaggio. Uscite dalla libreria dalla porta a destra, passate oltre le creature immobili e uscite nuovamente a destra. Rompete la statua al centro in alto e aprite la cassa per trovare un'erba, poi saltate sulla cassa e sulla statua di destra e da qui nel passaggio in alto a destra. Aprite la porta con la chiave appena presa e poi salite le scale a sinistra ed entrate nella porta in alto. Spostate il pilastro di destra poco più in alto rispetto a quello centrale, poi quest'ultimo a sinistra e quello di destra a destra per raggiungere una scala. Salite e

prendete la scala in alto a sinistra e poi salite ancora per la scala che incontrerete: aprite la cassa che trovate nella nuova stanza per ricevere una chiave e azionate la leva di fianco al macchinario per far spegnere il primo pilastro di energia. Tornate all'ingresso principale e prendete una qualsiasi delle due scale. Distruggete le statue nel corridoio e azionate i due interruttori che si riveleranno sotto di loro, tornate nella stanza principale e prendete la porta a sinistra per raggiungere la sala da pranzo e uscite nuovamente dalla porta in basso a sinistra. Nella stanza successiva passate oltre le creature immobili e uscite a sinistra. Nella stanza seguente distruggete la statua a sinistra per rivelare un barile e posizionatelo contro la sporgenza nell'angolo in alto a sinistra per saltarci sopra e salire, poi usate la chiave per entrare nella porta chiusa. Prendete le scale a destra ed entrate nella porta. Qui dovrete rompere le casse gialle, raccogliere il barile che si nasconde dietro e spostarlo nella parte in alto a sinistra.

Posizionate il barile che si trova sulla piattaforma centrale sull'interruttore per fare aprire il corrimano in alto a sinistra, poi saltate giù e arrampicatevi in alto. Attivate l'interruttore, poi tornate giù e prendete il barile che avete posato sull'interruttore e tornate in alto, poi salite le scale e usatelo con gli altri due barili per formare una specie di scalinata per raggiungere una nuova scala in alto a destra. Salite la scala e, nella stanza successiva, tirate la leva per attivare il macchinario e far ripartire il tempo bloccato da Melzas, poi prendete la chiave dalla cassa. Attivate l'interruttore fluttuante e uscite dalla porta in basso che dà sull'esterno del palazzo. Scendete da dove manca il corrimano in basso e atterrerete su un interruttore che disabiliterà un nuovo pilastro di energia.

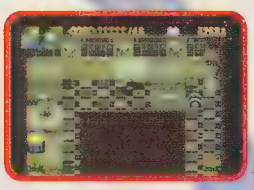


Entrate nella porta alle vostre spalle, scendete le scale e seguite il percorso finché non incapperete in una stanza che contiene una leva che apre la porta in basso: vi ritroverete nella stanza dove avete posizionato i tre barili a mo' di scale. Invece di uscire da qui, prendete la porta a metà delle scale a destra in alto, poi seguite la strada sempre in basso per ritrovarvi nuovamente su una balconata del palazzo. Salite sulle scale poco a destra ed entrate nella porta aperta in alto.

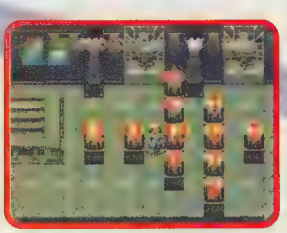
Nella stanza successiva spingete la colonna nella parte in alto a destra sull'interruttore in basso a sinistra, per fare apparire quattro sfere colorate sul mobile in alto. Andate a destra del mobile e colpite con l'arco la fila, poi attivate l'ultima sfera arancione sempre con l'arco, andandole davanti per fare apparire una cassa che contiene un Elisir Divino.

Uscite dalla porta in basso e prendete il corridoio a destra, poi usate la chiave per entrare nella porta chiusa. Uccidete le creature e tirate la leva per mettere in movimento le piattaforme. Mettete una bomba sulla leva e poi posizionatevi velocemente a metà dello spazio tra la piattaforma in alto e il blocco a sinistra, in modo da bloccare la piattaforma a metà strada.

Piazzate un'altra bomba sulla leva e saltate velocemente sul blocco a destra e, quando la piattaforma di sinistra si mette in movimento, saltateci sopra e raggiungete l'interruttore sul blocco in basso a sinistra per spegnere un altro pilastro energetico.



Tornate nel corridoio e uscite dalla porta a destra, spingete la colonna su uno degli interruttori sul pavimento e molto velocemente posizionate i barili sugli interruttori scoperti, montando voi sull'ultimo: apparirà una cassa contenente un'erba. Uscite dalla porta in basso e proseguite verso destra, lanciate un fagiolo magico sul vaso, saltateci sopra e attraversate il buco. Attraversate la porta in alto aperta a sinistra, uccidete le creature e saltate dal blocco più basso sul lanciafiamme a sinistra; saltate sugli altri verso l'alto mentre non sputano fuoco: sparate con l'arco alla sfera arancione per invertire l'ordine di fuoco dei lanciafiamme e saltate avanti indietro fino a raggiungere l'interruttore in alto a destra per aprire la porta a sinistra (vi conviene tenere sempre equipaggiato lo Charm di Nava per non subire danni). Azionate l'interruttore sotto la palla chiodata per aprire la porta in basso e uscite, poi prendete la porta a sinistra. Andate a sinistra fino in fondo ed entrate nella nuova porta dove troverete quattro piattaforme semoventi e una palla chiodata che fa avanti e indietro. Saltate su una piattaforma e cercate di raggiungere indenni l'interruttore in alto a sinistra, spiccando l'ultimo salto verso la scaletta di legno e azionate l'interruttore. Uscite dalla nuova parte a destra e rompete tutte le statue per rivelare dei candelabri. Usate il Bastone del Fuoco per accenderli tutti, tranne quello in alto a sinistra che deve essere l'ultimo: apparirà una cassa contenente una chiave e si aprirà anche la porta in basso. Uscite da questa e poi tornate alla porta di destra, salite le scale in alto a sinistra e vi ritroverete in una stanza con molti interruttori che dovrete azionare senza toccare il suolo, in un ordine specifico e pure molto velocemente. Seguite la numerazione della foto a lato e la porta in basso a destra si aprirà come per magia.



Andate lungo il corridoio a sinistra e aprite la porta chiusa con la chiave, saltate sulla parte alta dello schermo dove si trova il pilastro in alto e spingetelo sulla piattaforma in basso, saltateci sopra, spingetelo su quella successiva e infine sulla piattaforma a sinistra e poi sull'interruttore, per sollevare il blocco al centro che nasconde un altro interruttore da attivare per spegnere un'altra colonna di energia nella stanza principale. Uscite dalla porta in basso e proseguite, sempre in basso. Attivate l'interruttore a destra, tornate nel corridoio dal quale siete arrivati qui e poi ripercorrete la strada fino a dove avete usato il fagiolo per saltare il buco nel pavimento. Questa volta invece buttatevici dentro e sarete nella sala da pranzo: attivate la leva e

appariranno otto candelabri sui due tavoli. Partite da quello in alto e accendeteli con il Bastone del Fuoco da destra verso sinistra e ripetete l'operazione sul tavolo in basso per aprire una porta in alto a sinistra, dalla quale dovrete abbandonare la stanza. Uccidete tutte le creature e cadrà una cassa dall'alto contenente un Vaso della Vita (che tra le altre cose dovrebbe essere l'ultimo, sempre che non ne abbiate dimenticati altri indietro)...

Tornate nella hall principale, prendete le scale di destra, rompete la statua nell'angolo a destra per rivelare un interruttore che dovete attivare per potere entrare nella porta in basso a destra, l'unica dove si trova il buco nel pavimento in cui potete entrare. Rompete con la palla chiodata una sola sezione delle pietre davanti alla statua e poi scassate quest'ultima. Saltate sulla colonna che era nascosta e, una volta dietro, usate la palla chiodata per rompere la rimanente sezione di pietre, dopodiché spingete la colonna in basso e posizionatela su un interruttore qualsiasi, posizionandovi sull'altro. La porta in alto si aprirà e voi potrete attraversarla, per poi proseguire a destra: uccidete tutte le creature e apparirà una cassa contenente una chiave. Uscite dalla porta in basso e poi prendete la porta a sinistra nel corridoio e salite le scale.

Dovrete nuovamente saltare sugli interruttori in una certa sequenza e molto velocemente: per farlo fate riferimento alla foto sopra, tenendo presente che potete riposarvi solo sulla colonna centrale. Uscite dalla porta in basso a sinistra e proseguite lungo il corridoio a destra, poi aprite la porta con la chiave. Rompete tutti i blocchi di pietra più velocemente che potete, perché il blocco di pietra inizia a muoversi per la stanza e quando si sarà posizionato contro la parte alta, apparirà una giara sulla quale potrete saltare, poi sul blocco e di conseguenza sulla sporgenza. Spostate la colonna a destra e poi in basso oltre il blocco che si è appena mosso, dopodiché spostatela sull'interruttore al centro della stanza. Ritornate sulla sporgenza in alto e attivate l'interruttore per spegnere una nuova colonna di energia nella stanza principale. Uscite dalla porta in basso e proseguite ancora in basso e attivate l'interruttore, poi fate ritorno nella stanza in cui avete distrutto la statua per scoprire il pilastro e uscite in basso per cadere nel buco in basso a sinistra. Vi ritroverete in una nuova sezione della libreria: uscite dalla porta a destra. Distruggete tutte le statue e le creature, dopodiché uscite dalla porta in basso, entrate nella porta a destra, procedete lungo le scale a sinistra e prendete la porta in cima.

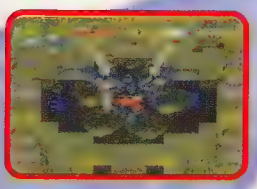
Salite le nuove scale fino in cima ed entrate nella porta. Saltate sull'interruttore semovente per far aprire la porta in basso, uscite e vi ritroverete su una balconata. Andate in alto e prendete la chiave dalla cassa.

Ritornate nella stanza principale del Santuario e poi andate a sinistra nella sala da pranzo e ancora a sinistra in basso. Rompete la statua in basso a sinistra per rivelare un barile che dovrete usare per arrampicarvi in alto a sinistra. Seguite le scale ed entrate nella porta, poi salite in alto le scale utilizzando la piattaforma in movimento e facendo attenzione alle palle chiodate. Nella nuova stanza, uscite dalla porta in basso e vi ritroverete nuovamente sull'esterno, dove dovrete farvi cadere da dove manca la ringhiera a destra per atterrare sul tetto di una nuova sezione. Entrate in una porta qualsiasi e poi proseguite oltre il cancello per raggiungere l'uscita in basso a destra. Sarete ancora sul tetto, saltate sulla balconata sottostante e seguite a destra per raggiungere una porta.

Proseguite sempre a destra attraversando tutto il salone principale e, quando sarete nuovamente sull'esterno, usate un Fagiolo Magico nel vaso a destra, dopodiché raggiungete con un bel salto il tetto soprastante. Camminate verso l'alto e lasciatevi cadere nuovamente dove notate la mancanza di un pezzo di ringhiera. Prendete una delle due porte e sarete di nuovo fuori: scendete in basso verso destra ed entrate nella porta che vedete sotto le scale. Uscite dall'alto e proseguite lungo il corridoio a destra e le scale in basso per attivare la leva che apre il corridoio sottostante. Tornate sulle scale ed entrate nella porta in alto a destra e poi in quella in basso a destra. Azionate l'interruttore sull'esterno e spegnerete un nuovo pilastro di energia nella sala principale.

Tornate all'esterno da dove siete giunti e salite le scale sopra di voi, proseguite per il corridoio a sinistra ed entrate nella porta in fondo. Attivate l'interruttore e poi entrate nella porta proprio sopra di voi e qui dovrete cercare di fare diventare tutte le sfere verdi, se avete bisogno di una Essenza Divina da recuperare da una cassa. Uscite dalla porta in basso e prendete un Elisir Magico dalla cassa, dopodiché ripercorrete al contrario la strada fino a raggiungere l'ultima porta chiusa del corridoio. Uccidete le creature e prendete la porta in basso a destra, poi attivate i quattro interruttori per potere alzare i cancelli che vedete sopra di voi. Uscite dalla porta a sinistra e poi entrate in quella in alto a destra, dove troverete l'interruttore che disabilita l'ultima colonna di energia. Fate ritorno alla stanza principale e a questo punto, prima di proseguire ad affrontare i tre boss finali, vi consiglio di ritornare a Inoa e salvare la posizione, utilizzando il teletrasporto indicato nel capitolo precedente. Questa è anche una buonissima occasione per recuperare altri Falchi disseminati in giro per la mappa e il Seme Magico che si trova oltre il Riverside Pub, vicino alla statua di Re Snow. Dopo che avrete fatto il pieno (dovreste avere più di 40 punti di energia e tre Semi Magici), recuperato tutto il recuperabile da Merrick (no, non sono riuscito a conquistare la Spirit Wand, perché mi sono perso un Falco...), salvate la posizione nella vostra abitazione e tornate al Santuario del Lago dove vi aspettano gli scontri finali.

Entrate nella porta e dopo che Melzas vi avrà parlato, vi troverete teleportati in una zona dove dovrete fronteggiare un drago cattivissimo. Tenete equipaggiato lo Charm di Nava e il fuoco non vi provocherà danni, ma fate attenzione a non farvi colpire fisicamente dal drago: la migliore strategia è quella di caricare un'arma (io ho usato la spada che vi viene donata dai vostri concittadini) tenendo premuto il pulsante quadrato e attaccare non appena il drago si posa sul terreno. Utilizzate pure tutte e tre le magie, magari privilegiando quella dell'Acqua che restituisce punti ferita, ma evitate di usare i curativi presenti all'interno del vostro inventario, perché tanto al termine del combattimento verrete completamente ripristinati in tutto dai cittadini di Inoa.



Il secondo combattimento è con Melzas in persona. Gli attacchi di Melzas sono fondamentalmente due, anche se utilizzerà sempre dei duplicati di se stesso per disorientarvi: attaccatelo tenendo presente che quello a cui è possibile provocare danno è quello che appare per ultimo. Colpitelo con un'arma a carica e cercate di limitare i danni, soprattutto evitando di farvi colpire dai raggi laser che Melzas spara quando si incarna in tre parti nella zona alta dello schermo. Evitate, se potete, l'uso di magie di sorta e conservatele tutte per l'ultimo combattimento (al limite rifatevi solamente a quella dell'Acqua per riguadagnare punti ferita). Quando avrete finalmente colpito a morte anche questo pericolo, verrete sparati in una nuova dimensione dove dovrete affrontare l'ultimo vero boss di Alundra. Si tratta di un mostro con un cervello nel mezzo, due occhi semoventi e due mani anche loro in movimento.

La strategia migliore è quella di stare acquattati nella parte bassa dello schermo al centro, dopodiché correre verso l'alto, raggiungere il cervello e colpirlo saltando. Date fondo a tutte le magie a vostra disposizione (utilizzando l'Elisir Magico e l'Essenza Divina), prediligendo la magia Terra. Dovreste avere ragione del mostro in pochissimo tempo, ma fate attenzione a curarvi frequentemente, soprattutto se venite afferrati dalle mani.

Al termine del combattimento apparirà Lars, il quale vi dirà di bruciare Melzas con la fiamma sacra e con il vostro fido Bastone del Fuoco potrete mettere fine all'esistenza del Dio dannato.

Vi rimane solamente la fuga dal palazzo in rovina e avrete terminato Alundra! Sedetevi e gustatevi il cartone finale (molti dei pezzi li abbiamo già potuti vedere nella presentazione...) e preparatevi a un possibile Alundra 2...

Parte 1

DUKE NUKEM TIME TO KILL

Il vecchio Duke ritorna sui nostri schermi ed è più arrabbiato che mai. Riuscirete ad aiutarlo a sopravvivere in tutti i livelli e a scoprire le aree nascoste? Grazie alla prima parte di questa guida non c'è alcun dubbio sul vostro successo...

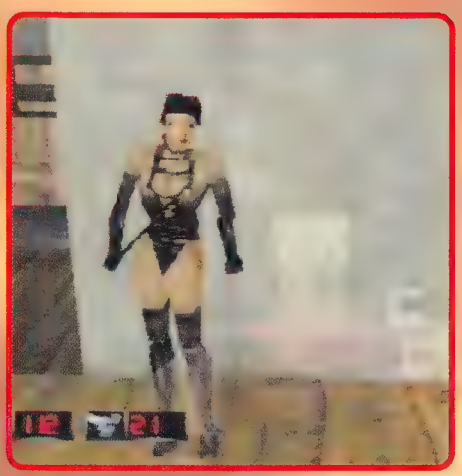
a cura di Davide Pessach

TIME TO KILL

All'inizio di questo primo livello, girovagate per le strade ed eliminate tutti i maiali, quindi entrate nel bar Booty Licious e, anche qui, fate

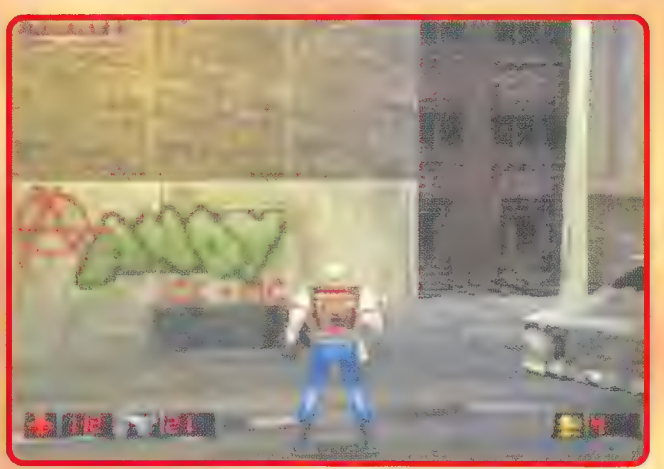
piazza pulita di tutti i suini. Utilizzate la leva dietro al bancone per trovare la prima area segreta nel muro lontano, quindi entrate e recuperate l'Atomic Health dal guardaroba prima di tornare in strada e procedere verso l'ingresso della metropolitana.

Invece di scendere nella metropolitana, entrate nel vicolo sulla sinistra e salite la scala antincendio fino alla stanza soprastante. Parlate con la ragazza di fronte al muro quindi, quando questa si sposta, azionate l'interruttore della luce sul muro per trovare la seconda area



segreta e le bombe. Uscite dalla stanza e tornate nel vicolo sottostante quindi avvicinatevi alla benna verde e spingetela di lato per trovare la mitragliatrice Gatling nella terza area segreta.

Una volta recuperata la mitragliatrice, attraversate la strada fino al muro con i graffiti ed



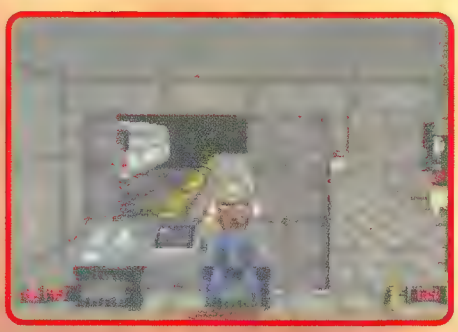
usate una bomba per aprire una voragine nel pavimento vicino. Una volta scoperta quest'area segreta, scendete e seguite il sentiero fino ad arrivare a delle casse metalliche. Sparate alle casse per creare un sentiero nell'entrata della metropolitana, quindi recuperate la scheda magnetica della sicurezza dal corpo del maiale morto ed utilizzatela sul pannello per aprire la porta che dà sulla piattaforma della metropolitana.

Una volta raggiunta la piattaforma, potrete

usare i distributori automatici per recuperare lentamente energia. Seguite la pista sulla sinistra ed eliminate tutti i nemici, quindi entrate dal portale ed aprite il fuoco su qualsiasi nemico si nasconda all'interno. Attivate il pannello sul muro per dare energia alla metropolitana prima di tornare alla piattaforma ed entrare nella sala controllo, che ora è aperta.

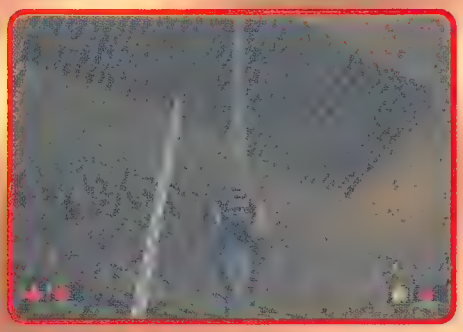
Uccidete tutti i nemici nella sala controllo prima di utilizzare il pannello vicino alla porta che aziona i treni. Una volta provocato l'incidente, proseguite lungo la pista e sparate alle casse per portare alla luce un tunnel vicino; quindi uccidete tutti i nemici all'interno del tunnel prima di entrarci. Recuperate la chiave della sala trasporti dal pavimento (uno dei nemici morti l'avrà lasciata cadere) e utilizzatela sul pannello vicino per aprire la porta della sala trasporti. In questa stanza troverete tre pannelli intorno al trasportatore. Per attivarlo Duke dovrà trovare i tre cristalli energetici e piazzarli nei pannelli.

Tornate al tunnel principale (nel quale si trova il pannello a muro), quindi proseguite nel tun-

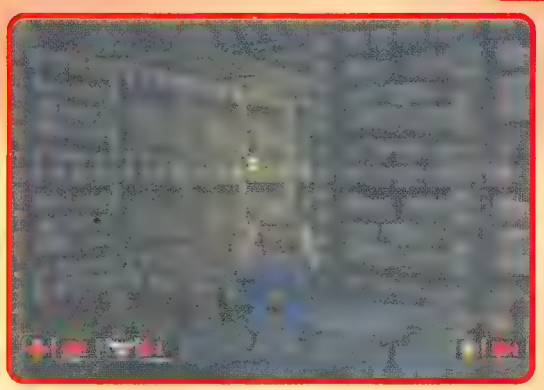


nel opposto e seguitelo fino a raggiungere la galleria successiva, che piega sulla destra. Seguite questa seconda galleria fino a raggiungere una stanza, quindi proseguite fino alla fine della piattaforma e uccidete tutti i nemici di sotto prima di lanciarvi giù anche voi.

Una volta sulla piattaforma sottostante, nascondete le armi e utilizzate una delle catene per salire sulla piattaforma di sopra. Salite ancora sul gradino superiore e recuperate il cristallo rosso dall'altare prima di tornare, attraverso le gallerie, all'incrocio precedente.



Proseguite lungo la galleria che piega sulla destra, seguitela fino ad arrivare a un'altra stanza. Recuperate i visori notturni dall'armadietto sul muro sulla destra quindi, con una rincorsa, saltate oltre il vuoto sul passaggio opposto. Una volta atterrati, giratevi e guardate nell'angolo in alto a sinistra della stanza. Anche se non riuscite a vederla, c'è un'area segreta



lassù che contiene diversi oggetti utili. Per raggiungere quest'area, dovrete saltare dal marciapiede sull'asse del ventilatore, quindi salire sulla piattaforma soprastante prima di raggiungere l'area segreta attraverso le altre assi del ventilatore. Se doveste cadere mentre siete in questa stanza, dovrete usare le casse di metallo per risalire sul marciapiede

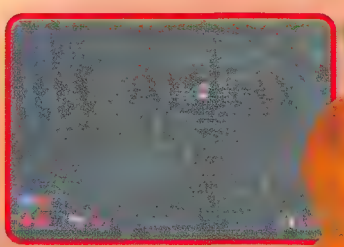
Dal marciapiede, proseguite nella galleria e seguitela fino a raggiungere la cassa di legno.

Prima di procedere oltre dovrete distruggere la torretta posizionata nella stanza successiva. Una volta eliminata, entrate nella stanza e recuperate il cristallo verde dall'altare al centro. Ora tornate, attraverso il tunnel, e troverete una nuova area.

Utilizzando i visori notturni, seguite il secondo tunnel buio sulla sinistra fino a raggiungere la scala appesa al muro. Salite le scale fino in cima, quindi distruggete il muro sulla sinistra che nasconde una sorpresa.
Ora proseguite in alto e lungo il passaggio verso l'area segreta.
Cadendo dal buco nell'area segreta, finirete nella stanza sottostante piena di casse di legno e di nemici.

Eliminate i nemici, quindi proseguite oltre la porta aperta (non quella rossa) e procedete nella stanza successiva. Proseguite lungo il marciapiede e nella galleria successiva; avvicinandovi alla fine del tunnel incontrerete un'altra torretta, eliminatela o non riuscirete ad avanzare.

Una volta fatto questo, proseguite fin dentro alla stanza e azionate la valvola al centro, quindi, tornate al marciapiede nella stanza precedente e girate la valvola che troverete. Una volta riempita la stanza d'acqua, saltate dentro e nuotate fin sul fondo, dove troverete un'area segreta con un Atomic Health.



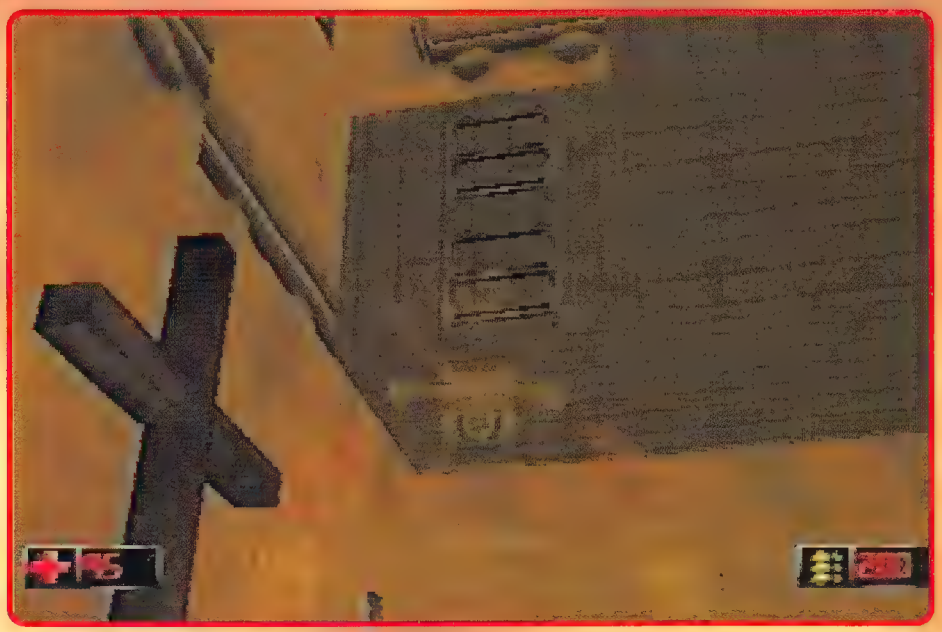
Tornate in superficie per prendere aria, quindi rituffatevi ed entrate nell'apertura appena sotto il pelo dell'acqua. Nuotate velocemente lungo il tunnel e tornate in superficie appena potete per recuperare le bombole d'ossigeno, quindi proseguite fino alla fine e recuperate il cristallo blu. Ora tornate indietro attraverso il tunnel, quindi salite sul marciapiede e tornate, attraverso le gallerie, alla stanza del trasportatore. Una volta dentro, piazzate i tre cristalli energetici nei pannelli per attivare il trasportatore; quindi entrate nello stesso per accedere al livello successivo.

DUKE HILL

Uccidete tutti i nemici che potete, quindi salite sul palco con le forche e sparate al corpo appeso. Lasciatevi cadere dal buco nel quale è caduto il cadavere per raggiungere l'area segreta

sottostante e recuperare gli oggetti dalle casse; quindi usate la lampada a muro per aprire la porta. Proseguite fino alla fine del tunnel e salite sul gradino, quindi saltate e uscite dal buco.

Entrate nella chiesa vicina e guardate il soffitto per trovare la scala appesa. Utilizzatela per raggiungere l'area segreta soprastante e recuperare gli oggetti; quindi saltate giù e uscite dalla chiesa. Procedete lungo la strada



ed entrate dal primo gruppo di porte sulla destra, quindi, una volta ripulita l'area dai nemici, procedete oltre il bancone e premete gli scaffali colorati in modi diversi per scoprire l'area segreta dietro di loro. Recuperate il fucile dall'area segreta, quindi tornate in strada.

Proseguite lungo la strada ed entrate dal successivo gruppo di porte sulla sinistra. Una volta

entrati, uccidete tutti i nemici e recuperate il pezzo di carta dietro al bancone. Dovrete recuperarne altri due per accedere alla cassaforte nel muro. Uscite dalla banca e proseguite ancora lungo la strada, quindi entrate dal portale successivo sulla sinistra nelle Livery Stables. Utilizzate la lampada sul muro sull'altro lato della stalla per raggiungere l'area segreta sottostante, quindi proseguite lungo il passaggio fino alla torre sull'altra estremità e uccidete l'alieno che vi starà aspettando. Salite le scale per raggiungere la cima della torre, quindi recuperate gli oggetti prima di saltare fuori dalla finestra e tornare al piano terra.

Una volta tornati a livello terra, girate l'angolo e procedete verso sinistra, quindi proseguite fino al carro e oltrepassate il gruppo di porte. Una volta entrati, passate nella stanza quadrata e sparate al quadrello al centro del soffitto per scoprire una scala. Utilizzatela per salire nell'area segreta soprastante e recuperate gli oggetti, quindi rompete la finestra ed eliminate i nemici nella strada sottostante, prima di saltare giù. Proseguite verso sinistra, quindi girate a destra alla fine e distruggete il capannone di legno, scoprirete, quindi, una caverna che porta a un'altra area segreta.

Scendete nella caverna, quindi entrate in acqua. Nuotate fino a quando potete tornare in superficie e respirare, quindi uscite ed entrate nell'area segreta: contiene diverse armi e

munizioni. Tornate in acqua e nuotate verso sinistra e attraverso il passaggio, fino a raggiungere le prossime bombole d'ossigeno. Uscite e recuperate l'Old Note e gli altri oggetti, quindi tornate in acqua e proseguite nuotando nella stessa direzione fino a trovare altre bombole. Utilizzate il bordo per uscire dall'acqua, quindi usate la scala per tornare in città.

Una volta emersi dal pozzo, ripulite l'area di tutti i nemici, quindi procedete fino alla cassa di legno, fatela scivolare avanti e sotto il passaggio soprastante. Saltate sulla cassa e utilizzatela per salire sul passaggio, quindi procedete fino all'angolo dove troverete un'altra area

segreta che contiene altre armi e oggetti vari. Una volta recuperate queste cose, saltate giù sul pavimento, quindi raggiungete l'altro lato del muro e distruggete le due torrette fuori dalla prigione. Usate l'RPG se lo avete. Una volta distrutte le torrette, entrate dal portale sulla destra e recuperate i visori notturni dall'armadietto. Premete gli scaffali per scoprire un tunnel nascosto, quindi usate i visori notturni per trovare e utilizzare una scala alla fine della galleria. In cima alla scala recuperate il pezzo di carta, quindi ridiscendete la scala, attraversate il tunnel e tornate alla banca.

Aprite la cassaforte nella banca ed entrate per recuperare la chiave della prigione dal muro,

quindi tornate alla prigione (dove avete incontrato le due torrette) e utilizzate la chiave per aprire la porta. Una volta entrati, seguite il passaggio sulla sinistra ed eliminate tutti i nemici prima di salire le scale. Proseguite e seguite il sentiero verso la prima cella, quindi usate la leva sul muro sulla destra per aprire tutte le celle della prigione. Oltrepassate la porta della cella in fondo e ripulite l'area di tutti i nemici, prima di utilizzare l'ascensore oltre l'angolo e raggiungere il livello successivo.

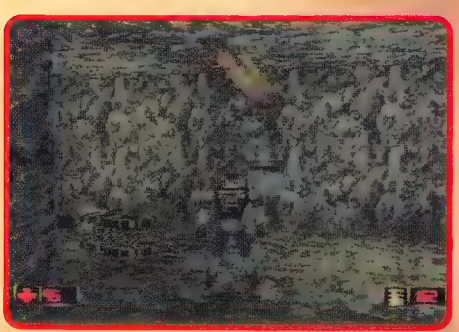
TU SEI
BRUCE WILLIS
...TUTTO IL RESTO È STORIA.
APOCALYPSE
ACTIVISION
PlayStation
COMPLETAMENTE IN ITALIANO
HALIFAX
HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399
www.halifax.it

MINER 69ER

Dall'inizio del livello, giratevi e proseguite lungo il tunnel fino alla stanza alla fine; quindi uccidete tutti i nemici prima di buttarvi in acqua. Immergetevi e recuperate l'Atomic Health dall'area segreta sottostante; quindi tornate in superficie e uscite dal lato opposto. Salite i gradini e recuperate tutti gli oggetti,

quindi tirate la leva e saltate di nuovo nel tunnel. Tornate alla locazione di partenza (quella con le quattro grate e l'apertura nel soffitto) ed eliminate tutti i nemici, utilizzate i barili con l'esplosivo per rendere la cosa più semplice; quindi procedete lungo il tunnel sulla sinistra (dal quale arrivano i nemici) e azionate la leva sul muro.

Tornate all'incrocio nella locazione iniziale e proseguite nel tunnel opposto, che si è aperto. Alla fine della galleria, recuperate la chiave



dello scheletro, le armi e le munizioni ma non azionate la leva. Tornate all'incrocio di partenza e proseguite lungo il tunnel precedente, seguite il legno fino a raggiungere la piattaforma di metallo e il cancello. Prima di utilizzare la chiave dello scheletro per aprire il cancello, recuperate tutte le armi e gli oggetti da sopra e sotto le tre piattaforme.

Una volta attraversato il cancello, seguite il tunnel fino a vedere una scala appesa al soffitto. Utilizzatela per raggiungere l'area segreta e gli oggetti, quindi tornate al tunnel sottostante e proseguite fino alla stanza successiva. Utilizzate le colonne per saltare sull'altro lato della stanza, quindi seguite il legno fino alla stanza successiva in cui troverete il carrello da miniera.

Utilizzate dell'esplosivo per trovare l'Atomic Health dietro alla barriera se ne avete bisogno, quindi procedete fino alla base del pendio Prima di entrare nel tunnel, salite sul recinto di ferro per raggiungere il secret sovrastante, troverete dei visori notturni. Una volta recuperati i visori, saltate giù e procedete lungo la galleria. Nella stanza successiva in cui si trova l'attrezzatura da trivellamento, utilizzate le

barre in alto per guidarvi sull'altro lato della stanza. Una volta arrivati, guardate in basso per trovare il buco sottostante, quindi posizionatevi al centro e calatevi dentro facendo attenzione alle lame.

Dopo aver oltrepassato le lame, scendete nel tunnel sottostante, quindi giratevi e utilizzate i visori notturni per trovare il jetpack.

Proseguite lungo il tunnel fino alla caverna. Uccidete tutti i nemici in vista, saltate nell'acqua di sotto e immergetevi sotto al muro fin nell'area segreta. Recuperate il Medikit, quindi nuotate indietro sotto al muro e utilizzate il recinto di metallo per raggiungere la sporgenza soprastante.

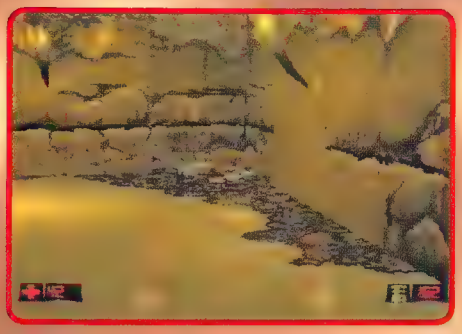
Utilizzando le sporgenze, proseguite lungo la caverna fino al tunnel successivo ma, prima di entrare nella galleria, utilizzate il jetpack per raggiungere l'area segreta di sopra che contiene una sor-

presina. Ora lasciatevi cadere di sotto ed entrate nella galleria dalla quale Duke cadrà nella caverna sottostante. Utilizzate la scala per salire, quindi trovate e utilizzate la seconda scala per raggiungere la stanza nella quale troverete un'Atomic Health. Una volta recuperato il bonus, ributtatevi nel buco e proseguite fino a trovare una leva, azionatela e uscite.

GOLD AND GUNS

Proseguite lungo le gallerie fino alla seconda stanza, eliminate tutti i nemici prima di recuperare tutti gli oggetti sul pavimento Proseguite attraverso il tunnel seguente fin dentro alla caverna principale, quindi girate a destra e recuperate la mitragliatrice Gatling e le munizioni prima di procedere oltre. Ora, seguite la pista oltre il carrello da miniera fin sull'altro lato della caverna, dove troverete un'area segreta sulla sinistra - appena prima del cancello chiuso.

Una volta recuperato il Buffalo Rifle e le munizioni, uscite dall'area segreta e tornate oltre il carrello, quindi attraversate il ponte e proseguite verso destra, dove troverete un RPG sotto il gradino. Una volta recuperato l'RPG, proseguite lungo il sentiero su questo lato della



caverna fino all'entrata sull'altro lato, che dà su un'altra caverna. Invece di entrare, saltate nell'acqua e nuotate verso sinistra fino a trovare una piccola stanza che contiene diversi nemici e qualche oggetto utile (incluso il jet pack). Una volta che vi sarete riforniti, tornate in acqua e nuotate oltre l'apertura nella stanza seguente.

Una volta usciti dall'acqua ed eliminati tutti i nemici, proseguite lungo il tunnel e nella stanza successiva (incrocio), seguite la galleria sulla sinistra, quindi procedete attraverso la stanza

con le colonne e l'Atomic Health fino a raggiungere il gruppo seguente di tunnel e il primo Gold Converser Gun. Uccidete tutti i nemici che troverete, quindi saltate velocemente oltre la lava per raggiungere il pannello di controllo dietro il Converser Gun, azionatelo per disattivare l'arma
Ora potete salire sulle piattaforme soprastanti e recuperare gli oggetti prima di tornare all'incrocio e nuotare fino all'apertura iniziale.

Procedete nella stanza successiva e distruggete i demoni volanti e gli altri nemici sulla sinistra, quindi afferrate la carrucola e sparate alla leva sul muro lontano per attivarla.
Una volta giunti sull'altro lato, entrate nella stanza successiva e disattivate il secondo Converser Gun che troverete, quindi tornate alla carrucola e fatevi riportare alla stanza precedente; a questo punto tornate alla caverna principale.

Procedete fino al bordo della piattaforma e guardate in basso nella lava: noterete una piccola piattaforma e un tunnel. Utilizzate il jet pack per raggiungere la piattaforma ed entrate nel tunnel, quindi proseguite fino alla stanza

successiva nella quale troverete il terzo e ultimo Converser Gun. Una volta disattivata l'arma, procedete nella caverna successiva e distruggete i demoni, prima di saltare in acqua ed immergervi fino al tunnel che porta all'area segreta. Recuperate l Atomic Health, quindi tornate alla caverna precedente e utilizzate la scala per tornare alla pista soprastante

Proseguite nel tunnel e utilizzate i barili alla fine per togliere di mezzo il muro e avere, così, accesso all'ascensore. Premete il pannello verde sul muro per aprire l'ascensore ma, prima di entrare, tornate nella caverna principale

dove avete recuperato l'RPG; continuate lungo il tunnel ed entrate nell'area segreta che è ora aperta. Una volta recuperate tutte le armi e le munizioni dalle casse, tornate all'ascensore e uscite.

BOSS - THE REAPER

Iniziate questo livello camminando intorno al perimetro dell'arena e distruggendo tutti i barili d'esplosivo; mentre fate questo, recupe-

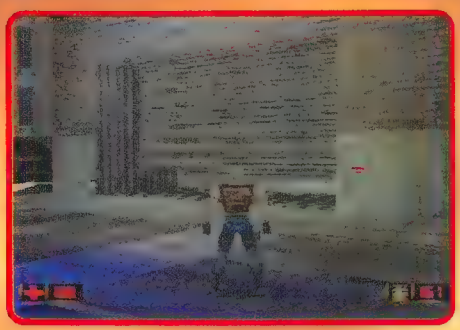
rate anche tutti gli oggetti che possono tornarvi utili. Posizionatevi ora a lato di uno dei passaggi al centro dell'arena e attendete l'apparizione del boss. Dovreste riuscire a restare fuori dal suo raggio d'azione mentre sparate al centro della sua massa. Continuate a colpire Reaper con questa tecnica fino a quando non lo avrete sconfitto.

OBEY OR DIE

All'inizio di questo livello, girovagate per le

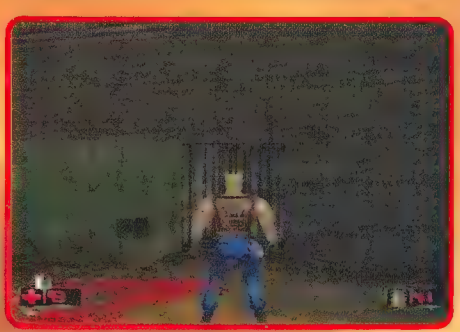
strade ed eliminate tutti i nemici nell'area, quindi entrate nel vicolo e salite le scale antincendio fin nella stanza in cui avete incontrato Miss Whiplash nel primo livello. Recuperate la chiave del magazzino dal guardaroba, quindi tornate nel vicolo sottostante e raggiungete le macchine della polizia. Salite sulla benna verde nel vicolo vicino, quindi guardate in alto e sparate alla grossa ventola per trovare l'area segreta nascosta dietro.

Salite nell'area segreta e recuperate le bombe, quindi tornate in strada e dirigetevi al magazzino. Utilizzate la chiave per aprire la porta, entrate ed eliminate tutti i nemici che troverete. Procedete ora lungo il corridoio con il pavimento a scacchi ed entrate nella seconda stanza sulla destra, nella quale troverete il cristallo verde. Recuperate il cristallo, quindi tornate all'entrata attraverso il corridoio e proseguite in quello rosso, entrate nella stanza successiva.



Una volta resa sicura l'area, salite sul nastro trasportatore e piazzate il cristallo nel meccanismo sul muro per attivare il nastro trasportatore e aprire la porta. Una volta oltrepassata la porta, posizionatevi sulla piattaforma e uccidete tutti i nemici di sotto, quindi saltate giù e utilizzate la scala per raggiungere la piattaforma di sopra. Arrivati sulla piattaforma, proseguite nella stanza successiva. Il buco al centro e quello sulla destra sono connessi tra loro, esplorate questi tunnel per recuperare un'Atomic Health e un'altra sorpresina, quindi tornate nella stanza.

Saltate nel buco sulla sinistra ed eliminate tutti i nemici di sotto, quindi proseguite lungo il tunnel con il neon giallo (non quello blu) e seguitelo fino alla scala successiva. Utilizzate la scala



e le casse per salire fino alla discarica. Una volta arrivati, eliminate tutti i nemici, quindi spingete la benna verde di lato per trovare il tunnel che porta al cristallo energetico blu. Una volta recuperato anche questo cristallo, tornate alla discarica e proseguite verso l'entrata del tunnel successivo, si trova vicino alla vecchia automobile.

Salite sul nastro trasportatore vicino, quindi saltate per raggiungere la grossa porta e premete il pannello di controllo per aprirla. Attraversate la porta e salite il pendio fino alla

piattaforma, quindi saltate su quella opposta; procedete lungo il nastro trasportatore fino ad arrivare al luogo in cui avete usato il cristallo verde. Recuperate il cristallo, quindi seguite il nastro fino al passaggio soprastante e fate un salto con rincorsa per raggiungere la piccola sporgenza sul muro.

Ripulite il tunnel di tutti i nemici, quindi entrate nella stanza seguente e lasciatevi cadere sul pavimento dove troverete un cristallo energetico rosso e un jetpack. Una volta recuperato il cristallo, utilizzate il jetpack per tornare al tunnel precedente, prima di tornare al passaggio. Utilizzate il jetpack ancora per raggiungere il tunnel e l'area segreta che si trova nell'angolo in alto. Proseguite lungo la galleria fino a raggiungere il passaggio sopra i tre serbatoi, quin-

di salite sul primo di questi e saltate dentro. Immergetevi e inoltratevi nel tunnel per raggiungere l'area segreta; ora tornate al passaggio.

Ora che avete i tre cristalli, potrete usare il trasportatore per uscire dal livello. Proseguite lungo il passaggio e nel tunnel, quindi scendete le scale e raggiungete la porta alla base del pendio. Saltate sul nastro trasportatore fermo al centro, quindi attraversate le fiamme ed entrate nella stanza del trasportatore. Ora tutto quello che dovete fare è piazzare i cristalli nei tre pannelli ed entrare nel trasportatore per completare il livello.

FAMILY JEWELS

Eliminate subito tutti i nemici, quindi scendete sulla sporgenza sottostante e recuperate la mitragliatrice Gatling prima di saltare in acqua e nuotare verso destra intorno al castello.

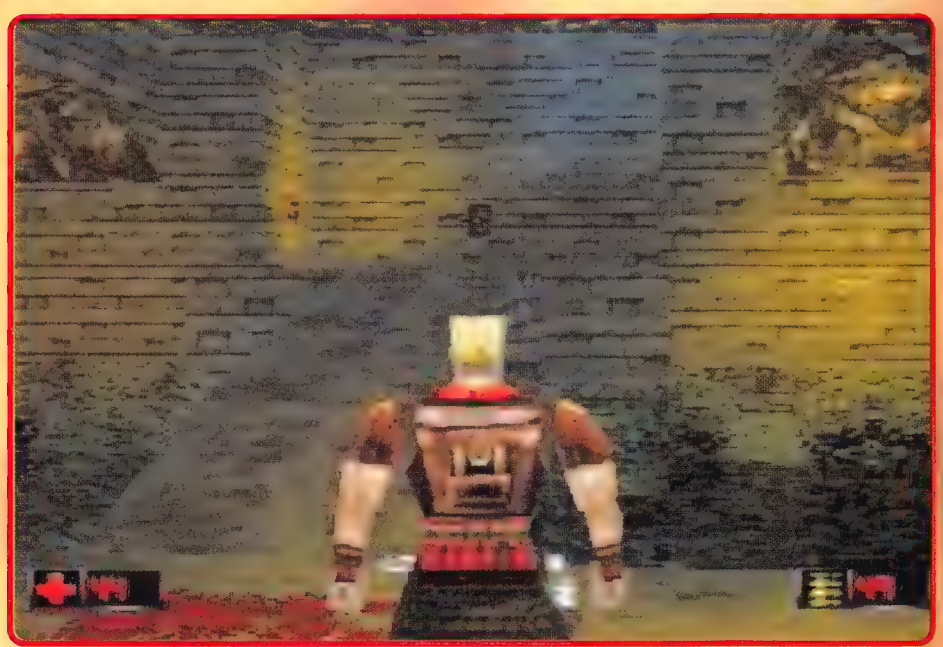
Quando avrete raggiunto il tunnel sommerso, assicuratevi di avere i polmoni pieni d'aria prima di iniziare a nuotare nel tunnel. Quando raggiungete le bombole d'ossigeno non scordatevi di recuperare anche l'Atomic Health dal fondo del tunnel; quindi tornate in superficie e uccidete tutti i nemici.

Uscite dall'acqua sulla sinistra e recuperate il Medikit, quindi nuotate verso l'altro lato e salite sul sentiero. Seguite il percorso sulla sinistra e recuperate la chiave dello scheletro, quindi seguite l'altro sentiero che porta alle scale. Prima di salire i gradini, premete il blocco nero

ai piedi della scalinata per trovare un'area segreta. Entrate e recuperate gli steroidi, quindi proseguite sulle scale e recuperate anche il primo gioiello. Lasciatevi cadere nel buco nel pavimento per tornare in acqua, quindi proseguite nuotando lungo il tunnel.

Utilizzando le bombole d'ossigeno, nuotate lungo il tunnel fino a raggiungere la stanza sommersa successiva, contenente diversi maiali pronti a darvi il benvenuto. Una volta eliminatili, uscite dall'acqua e tirate la leva che si trova sull'altro lato del ponte, quindi saltate in acqua e proseguite nuotando lungo il tunnel fino a quando potrete tornare in superficie. Utilizzate la sporgenza sulla sinistra per uscire, quindi utilizzate il blocco per saltare sulla sporgenza opposta.

Entrate nell'area esterna ed eliminate tutti i nemici, quindi avvicinatevi alla porta sul lato opposto del ponte levatoio ora aperto; saltate sulla sporgenza soprastante. Recuperate il secondo gioiello, quindi tornate a terra e utilizzate la chiave dello scheletro per aprire la porta del castello. Una volta entrati, eliminate



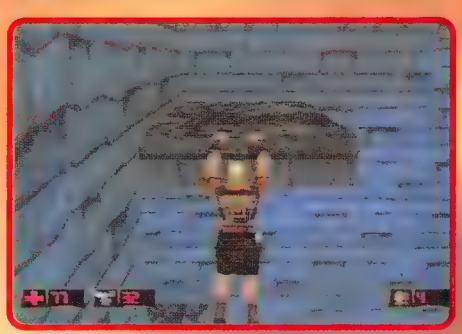
Una volta recuperata l'Atomic Health, proseguite lungo la sporgenza fino all'area segreta, quindi spingete il blocco nero nel muro per scoprire una nuova stanza. Uccidete tutti i nemici e recuperate gli oggetti dalla casse e dai barili, quindi spingete il blocco nero successivo nell'angolo (quello alla sinistra dell'entrata) nel muro.

tutti i nemici, quindi dirigetevi al focolare sulla sinistra ed esaminate la statua sulla destra, questo farà ruotare il focolare e rivelerà un'area segreta.

Entrate nell'area segreta e recuperate gli oggetti che troverete, quindi spingete il blocco nero nel muro per poter raggiungere l'Atomic Health. Ora tornate nel castello nei pressi dell'area segreta, quindi usate le piattaforme e le catene per guidarvi in cima alla torre. Raggiungerete una stanza sulla destra nella quale troverete l'ultimo gioiello, recuperatelo prima di procedere verso la cima.

Lasciatevi cadere nel buco nell'angolo della stanza, quindi cercate di raggiungere, gradualmente, il fondo mentre uccidete i nemici che vi si fanno incontro. Solo quando avrete resa sicura la stanza avvicinatevi alla pietra con il simbolo delle radiazioni e piazzate i tre gioielli nelle fessure. Una volta che si sarà aperta la porta a lato, attraversatela e raggiungete quella successiva.

Esaminate il leggio per aprire la porta, quindi



oltrepassatela ma non scendete ancora le scale. Invece, utilizzate la sporgenza sopra la porta per raggiungere un area segreta nella quale troverete diverse bombe a mano e altri bonus da recuperare. Una volta presi questi oggetti, saltate sul pavimento e proseguite fino alla base della scalinata per uscire dal livello.

RESISTANCE IS FEUDAL

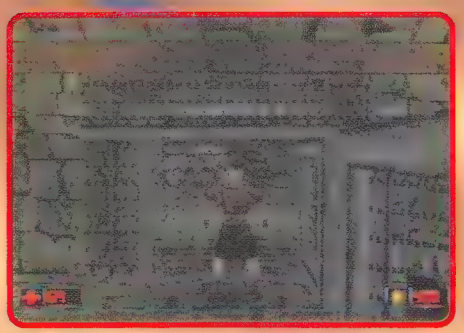
Recuperate l'immagine di Duke all'estremità del passaggio, quindi entrate nella stanza e occupatevi dei nemici. Saltate oltre la pozza di lava e procedete nella stanza successiva. quindi, da una distanza di sicurezza, sparate ai barili per portare alla luce gli oggetti nelle casse Entrate e recuperate gli oggetti, quindi prendete una delle biomask dal muro e procedete

lungo il passaggio fino alla pozza di lava successiva. Utilizzate le barre per guidarvi sul lato opposto.

Prima di addentrarvi nei miasmi tossici, equipaggiatevi con una biomask, quindi seguite il sentiero per la stanza sottostante e girate la valvola, che si trova al centro della tubatura,

per abbassare temporaneamente le esalazioni. Una volta uscite dai fumi, togliete la biomask e raggiungete velocemente la porta, oltrepassatela e inoltratevi nel passaggio prima che i miasmi ricomincino a riempire la stanza. Uccidete tutte le creature che incontrate, ricordatevi di utilizzare la biomask appena Duke inizia a tossire.

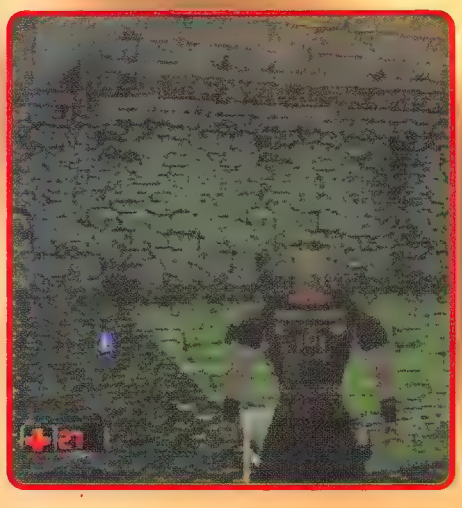
Una volta raggiunta l'estremità del passaggio, utilizzate la scala per salire nella stanza soprastante, quindi proseguite fino alla porta chiusa. Utilizzate la leva sul muro tre volte per aprire



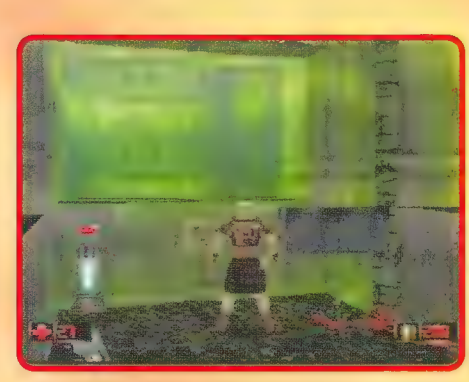
le porte, quindi raggiungete la seconda cella e spingete il blocco nero nel muro per trovare un'area segreta. Entrate e recuperate l'invulnerabilità, quindi tornate alla cella e proseguite lungo il passaggio oltre i barili.

Una volta raggiunto il centro del sentiero che corre sopra la pozza di lava, i nemici inizieranno ad apparire di fronte a voi. Uccideteli tutti, quindi proseguite nella stanza successiva e distruggete i draghi. Attraversate la lava (facendo molta attenzione) per raggiungere entrambe le leve sul muro opposto che abbassano il ponte levatoio al centro. Proseguite attraverso il ponte ed entrate nella stanza successiva, quindi uscite, facendo attenzione, dal passaggio e scendete per trovare un'area segreta che contiene una bella sorpresa. Recuperatela e tornate al passaggio, quindi proseguite nella stanza successiva.

Eliminate i nemici, quindi salite su una delle torri e poi sulla piattaforma. Saltate per recuperare l'Atomic Health, quindi usate le scale e le piattaforme per proseguire fino alla cima della stanza. Recuperate la chiave del cavalletto dal corpo del maiale morto, quindi aprite il cavalletto sottostante con la chiave che avete appena recuperato.



Procedete lungo il passaggio fin dentro alla stanza successiva, uccidete tutti i nemici. Recuperate la chiave della valvola che uno dei maiali lascerà cadere, quindi recuperate la biomask se necessario e saltate giù. Girate la val-



vola per diminuire i miasmi tossici, quindi tornate al cavalletto e utilizzate la chiave della valvola nella serratura per scoprire un'altra valvola. Giratela, quindi raggiungete la porta soprastante che è ora aperta. Oltrepassatela e proseguite lungo il passaggio per raggiungere l'uscita del livello.

HOLY TERROR

Eliminate tutti i nemici, quindi seguite il passaggio sulla destra che ha i vetri decorati su entrambi i lati. Rompete il terzo vetro sulla destra per trovare un'area segreta, quindi entrate e recuperate le bombe a mano prima di tornare al passaggio e proseguire fino a quello successivo, sulla destra. Seguite il passaggio fino alla stanza che troverete in fondo, quindi recuperate l'Atomic Health dal bagno, prima di salire le scale e recuperare gli oggetti dai forzieri. Ora tornate al passaggio precedente e proseguite fino alla sala lettura e, successivamente, nella biblioteca

Uccidete tutti i nemici nella libreria, quindi localizzate il libro appeso allo scaffale e utilizzatelo per trovare un'altra area segreta dietro allo scaffale. Entrate e procedete lungo il passaggio e nell'acqua. Utilizzando le bombole d'ossigeno, nuotate attraverso il passaggio fino a raggiungere la stanza alla fine, quindi uscite e rendete sicura l'area. Proseguite oltre i tre steccati di metallo, quindi nuotate fino alla leva sul muro lontano. Tiratela, quindi tornate oltre i due precedenti steccati di metallo e seguite il sentiero sulla sinistra.

Utilizzate la leva per aprire il cancello vicino, quindi attraversatelo e seguite il passaggio sulla sinistra fino a trovare l'entrata di un'area segreta contenente diverse armi. Recuperatele e tornate oltre il cancello e nell'acqua, quindi immergetevi e attraversate il passaggio in fondo. Quando riemergerete, alla base della scala, sparate alla grata di metallo sopra di voi prima di salire la scala verso la stanza soprastante

Esplorate le stanze intorno e distruggete i vetri decorati per trovare un'area segreta, quindi tornate al buco nel pavimento dal quale siete emersi e arrampicatevi sulla trave sopra di voi. Utilizzate la scala per salire in cima alla stanza e nel campanile. Uccidete i nemici, quindi procedete nella stanza successiva e recuperate tutti gli oggetti nelle casse e nelle scatole. Attraversate il piccolo portale nell'angolo della stanza e saltate oltre il buco; quindi procedete nella stanza seguente nella quale troverete un jetpack e un lanciafiamme che aspettano solo di essere recuperati.

Saltate indietro e tornate nella stanza precedente, quindi distruggete la finestra decorata e procedete nella cappella sottostante. Uccidete tutti i nemici, quindi mentre vi avvicinate alla grossa finestra smerigliata, alla fine della cappella, questa si romperà rivelando altri nemici

e il trasportatore per concludere il livello. Una volta resa sicura l'area, entrate nel trasportatore per completare il livello.

MARTIN LUTHER KING

gomez&martisia

WE HAVE DREAMCAST!

1.399.000

DISPONIBILE SUBITO

ITALIA: ADRIA (RO) VIA MARCONI, 29 - BARI 1 VIA A. VOLTA, 6/F - BARI 2 PROSSIMA APERTURA - BASTIA UMBRA (PG) VIA BASTIOLA, 35 - BOLLATE (MI) VIA LEONE XIII, 41 - BRESCIA VIALE PIAVE, 6/A - BUSTO ARSIZIO (VA) VIA DELLE ALLODOLE, 1 - CAGLIARI VIA IGLESIAS, 43 - CANOSA (BA) PIAZZA TERME, 13 - CIVITAVECCHIA (RM) VIA DELLA REPUBBLICA, 12 - COCQUIO TREVISAGO (VA) CONTRADA TAGLIABO, 4 - COLOGNO MONZESE (MI) PROSSIMA APERTURA - COSENZA PIAZZA FERA, 12 - FOGGIA VIA DOMENICO CIRILLO, 52 - GALLIPOLI (LE) VIALE BARI, 14/16 - IMOLA (BO) VIA EMILIA, 121/123 - LEGNANO (MI) CORSO MAGENTA, 77/A - LUINO (VA) VIA B. LUINI, 15 - MANTOVA VIA XX SETTEMBRE, 7 - MARSALA (TP) VIA S. L'AFRICANO, 11 - MELZO (MI) VIA AMBROGIO VILLA, 21 - PADOVA VIA ENRICO TOTI, 1 - PALERMO 1 VIA SCIUTI, 138 A/B/C - PALERMO 2 VIA P. DI BELMONTE, 100 - PERUGIA VIA PALERMO, 21/B - PISA VIA C. MATTEUCCI, 38 - PONTEDERA (PI) VIA GUERRAZZI, 27 - PORTOGRUARO (VE) VIALE ISONZO, 72/A - RAVENNA VIALE GALILEI, 49 - RIMINI VIA SOARDI, 16 - ROMA 1 VIALE DI VILLA PAMPHILI, 49/51 - ROMA 2 PROSSIMA APERTURA - SCIACCA (AG) PROSSIMA APERTURA - SESTO S. GIOVANNI (MI) VIALE CASIRAGHI, 62 - SPOLETO VIALE GUGLIELMO MARCONI, 270/A - TORINO VIA P. ESCO GUALA, 111 - TRAPANI VIA ARGENTIERI, 12 - SVIZZERA: CHIASSO CORSO SAN GOTTARDO, 54 - LUGANO PROSSIMA APERTURA - LUSSEMBURGO: 5, RUE DES BAINS L. 1212 - SPAGNA: VALENCIA CALLE SALAMANCA, 27 - FUENLABRADA (MADRID) - HORTALEZA (MADRID) - MADRID - VALENCIA - TORRENTE (VALENCIA) - SANTANDER - BARAKALDO (BILBAO) - BASAURI (BILBAO) - SANTIAGO DE CAMPOSTELA - ALBACETE - SAN CUGAT (BARCELONA) - FUENGIROLA (MALAGA) - CADIZ LUGO - OVIEDO - PALMA DE MALLORCA - TOLEDO - TORRE DEL MAR (MALAGA) - LA CORUNA - LORCA (MURCIA) - ALCAZAR DE SAN JUAN (CIUDAD REAL) - JATIVA (VALENCIA) MALAGA - MADRID - LAS PALMAS DE GRAN CANARIA - PORTOGALLO: LISBOA - LISBOA C/COMMERCIALE COLOMBO - OPORTO

GLOBAL GAME
VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING

PLAY X THE FUTURE

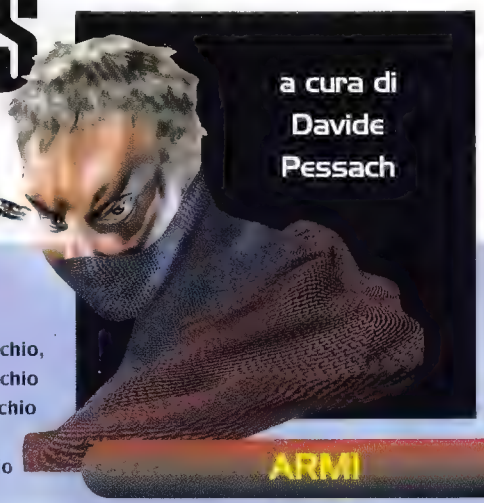
GLOBAL GAME ITALY - VIA SAVONA, 43 MILANO 20144 - TEL. 02/48950128 FAX 02/47719201

I loghi, i marchi e le immagini sono dei rispettivi proprietari

TENCHU
STEALTH ASSASSINS

天誅

Sia che stiate giocando con Rikimaru che con Ayame, abbiamo incluso in questa guida tutte le mosse, le armi normali, quelle segrete e i consigli per ogni livello di cui avrete bisogno per arrivare al grado di Grand Master.



a cura di Davide Pessach

PERSONAGGI

Rikimaru

Questo personaggio maschile è leggermente più forte della controparte femminile e ha un raggio d'azione più ampio grazie alla sua lunga spada. Grazie alla sua forza, Rikimaru si comporta meglio nei combattimenti e può infliggere molti danni; questo personaggio è, però, anche più lento e ve ne accorgerete nelle fughe e negli agguati ai nemici.

Mosse

Triple Cut Combo	Cerchio, Cerchio, Cerchio
Cross Slash	Allontanatevi + Cerchio
Inward Cut	Avanti + Cerchio
Thrust	Su, Su + Cerchio
Rear Attack	Su, Giù + Cerchio
Side Swipe	Allontanatevi + Cerchio, Avanti + Cerchio
Cross Cut	Avanti + Cerchio, Allontanatevi + Cerchio
Jumping Cut	X + Cerchio

Ayame

Questo personaggio è più agile di Rikimaru e ciò lo rende più veloce e reattivo: queste caratteristiche si faranno sentire quando si tratterà di avvicinarvi per attaccare o di scappare.
I suoi punti deboli sono, invece, la forza e il raggio d'azione limitato che rendono Ayame più vulnerabile nei combattimenti rispetto alla controparte maschile.

Mosse

Ace of Blades	Cerchio, Cerchio, Cerchio, Cerchio
Gut Swipe	Avanti + Cerchio
Stab	Allontanatevi + Cerchio
Twin Blades	X + Cerchio
Twister	Avanti + Cerchio, Cerchio
Blade Scissors	Su, Su + Cerchio
Backslash	Su Giù + Cerchio

OGGETTI

Gancio

Questo oggetto sarà sempre con voi e si rivelerà vitale per raggiungere aree sopraelevate. Non provate ad utilizzarlo nei combattimenti visto che è molto lento e facilmente eludibile dai nemici.

Riso Colorato

Alcuni livelli potrebbero necessitare l'uso di riso colorato. Semplicemente sparpagliatene un po' sul pavimento per contrassegnare il percorso che state percorrendo nel livello. Non solo il riso colorato vi dirà dove siete stati ma anche dove state andando

Pozioni curative

Questi oggetti sono utilizzati per recuperare energia nel momento del bisogno. Ogni pozione va usata saggiamente e al momento giusto, visto che i nemici possono farvela cadere di mano nei combattimenti. Assicuratevi sempre di essere al sicuro e ben lontani dai nemici prima di usare uno di questi preziosi oggetti.

ARMI

Crimson Blade

Si tratta di solide lame da lancio che possono essere usate per colpire da lontano. Anche se sono decisamente efficaci, potrebbero volercene un paio per eliminare definitivamente alcuni nemici; inoltre, non dovrete usarli mai su bersagli umani che vi abbiano già avvistato, questi ultimi saranno, infatti, perfettamente in grado di schivarli. Funzionano al meglio su cani e lupi.

Caltrops

Questi chiodi di metallo sono ottimi per coprirvi la fuga. Non solo feriranno gli inseguitori, ma li rallenteranno considerevolmente, concedendovi più tempo per prepararvi al combattimento.

Granata

Questi ordigni possono essere lanciati ai nemici quando si trovano sufficientemente vicini; in alternativa, potrete lanciarli giù da un tetto per sorprendere i malintenzionati di sotto. Possono uccidere in un colpo solo, se usati correttamente, ma non utilizzateli negli spazi chiusi o rischiate che vi ritornino addosso dopo un rimbalzo sfortunato

Smoke Bomb

Molto simili alle granate ma non infliggono alcun danno ai nemici, semplicemente creano

una cortina fumogena che può essere usata per compiere un attacco di sorpresa o per coprire una ritirata strategica.

Poison Rice

Ogni porzione di riso può essere lanciata al nemico o lasciata sul suo percorso perché lui la raccolga e la consumi. Una volta ingoiato il boccone, la vittima si accascerà e rimarrà paralizzata, permettendovi di avvicinarvi ed eliminarla. Il riso avvelenato può anche essere utilizzato come esca per malefiche imboscate.

Landmines

Piazzate questi potenti esplosivi sul percorso di un nemico, quindi posizionatevi al sicuro e osservate i fuochi artificiali che seguiranno. La mina non sempre ucciderà la vittima ma la ferirà sempre gravemente, permettendovi anche di portare rapidamente un attacco a sorpresa.

ARMI SEGRETE

Queste armi si rendono disponibili solo una volta completati certi livelli (incluso il livello di allenamento) con un punteggio di 400 punti o superiore. Ecco un breve sguardo a questi strumenti di morte e ai livelli che dovete dominare per riceverli.

Super Crimson Blade
Arma segreta del livello d'allenamento

Quando la utilizzerete, lancerà otto crimson blade simultaneamente addosso al nemico. Sono molto efficaci e sono adatte, soprattutto, a situazioni d'inferiorità numerica; ricordatevi però che dovete essere sullo stesso piano, visto che non potete lanciarle né verso il basso né verso l'alto.

Lightfoot Scroll
Arma segreta del livello 1

Questa pergamena vi permette di viaggiare da un punto all'altro a grande velocità. Anche se l'incantesimo non dura a lungo, avrete il vantaggio di percorrere grosse distanze senza essere avvistati.

Fire-Eater Scroll
Arma segreta del livello 2

Questa pergamena vi permette di sputare fuoco come un drago. Anche se il raggio d'azione è piuttosto limitato, i danni causati sono decisamente seri e possono riguardare anche grossi gruppi di nemici.

Protection Amulet
Arma segreta del livello 3

Questo amuleto vi garantisce protezione temporanea contro tutti i nemici, incrementando le vostre capacità di attacco e di difesa. Può essere utilizzato in qualsiasi momento ma si rivela di grande utilità soprattutto negli scontri con i boss di fine livello.

Sleeping Gas
Arma segreta del livello 4

Una volta lanciato quest'ordigno, manderete a dormire tutti i nemici nel raggio d'azione. Non avrete soltanto l'opportunità di fuggire ma anche di massacrare i nemici nel sonno.

Ninja Armour
Arma segreta del livello 5

Una volta indossata dal vostro personaggio, quest'armatura vi garantirà protezione extra per tutto il livello. Non uscite mai senza di lei!

Shadow Decoy Scroll
Arma segreta del livello 6

Una volta attivata, verrà creata una copia esatta del vostro personaggio in legno che inizierà subito ad attaccare i nemici vicini. Ideale per attacchi di sorpresa e fughe precipitose.

Resurrection Leaf Scroll
Arma segreta del livello 7

Se portate con voi questa pergamena, al momento della morte, risorgerete con piena energia.

Chameleon Spell
Arma segreta del livello 8

La migliore pergamena in assoluto, il Chameleon Spell vi permette di camuffarvi con vestiti simili a quelli del nemico, garantendovi la possibilità di vagare per qualsiasi livello senza venire scoperti e, soprattutto, di attaccare sorprendendo la vostra vittima. Sfortunatamente, l'incantesimo svanirà al primo attacco che portate.

Dog Bone
Arma segreta del livello 9

Una volta lanciato, quest'osso si trasforma in un cane che inizia subito a cercare nemici da attaccare.
Particolarmente efficace negli scontri con i boss o con diversi nemici; fate attenzione a non capitargli a tiro poiché correte il rischio di venire attaccati anche voi.

Decoy Whistle
Arma segreta del livello 10

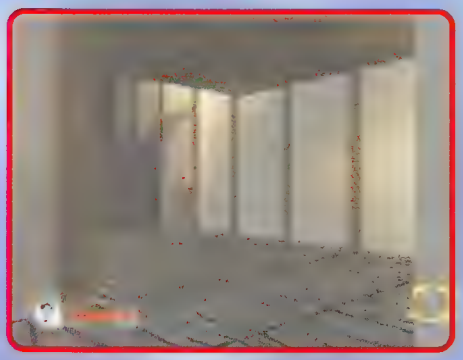
Questo oggetto distrarrà qualsiasi nemico alla portata. Potrete utilizzarlo sia per cavarvela in situazioni in cui siano presenti diversi nemici, sia per organizzare simpatiche trappole e letali imboscate.

LIVELLO DI ALLENAMENTO

Obiettivo: Allenamento

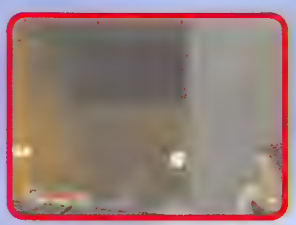
Parole sagge

- I ninja vivono nell'ombra e giocano d'astuzia
- Non lasciate mai che il nemico veda la vostra faccia
- Mimetizzatevi



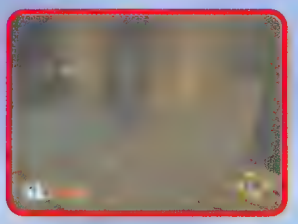
1. Questa prima guardia può essere sopraffatta facilmente appena si gira. Utilizzate il muro come copertura e avvicinatevi cautamente, quindi portatevi velocemente dietro di lui e tagliategli la gola.

2. Dopo aver usato il gancio per salire il primo gradino, aspettate che la guardia di sopra sia scomparsa prima di salire il secondo e avvicinarvi per uccidere. Rimanere aggrappati al bordo è un'altra ottima tattica ma potrebbe necessitare di più tempo per completare il livello.



3. Utilizzate il muro per coprirvi mentre osservate il percorso di guardia del tizio di sotto. Nel momento in cui sta per girarsi per allontanarsi, saltate velocemente a terra ed eliminatelo, prima che abbia anche solo la possibilità di girarsi.

4. Aspettate che la guardia che sta percorrendo il corridoio svolti prima di portarvi dietro di lui. Una volta ucciso, proseguite lentamente e cautamente lungo il corridoio verso la sporgenza successiva in modo da eludere la sorveglianza della guardia e dell'arciere di sotto.



5. La mossa migliore qui è utilizzare due crimson blade per eliminare l'arciere al portale (assicurandovi di non essere scoperti), quindi aspettate che l'altra guardia si calmi e riponga la spada. Continuate ad aspettare fino a quando non si è girato, quindi lanciatevi giù e uccidetelo.

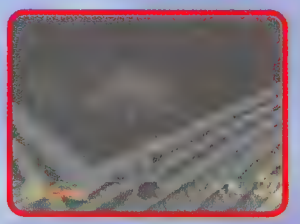
6. Oltrepassate la sporgenza e aspettate che la guardia si allontani da voi. Una volta uccisa, proseguite oltre la porta per completare il livello e ricevere i gradi.

LIVELLO 1

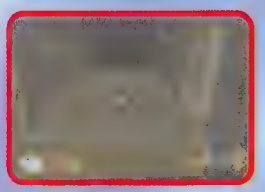
Obiettivo:
Punire il malefico mercante

Parole sagge

- Evitate il cancello principale
- Utilizzate il gancio
- Non ferite gli innocenti



1. Salite sul muro perimetrale e fatevi strada, cautamente, fino all'edificio centrale. Eliminate ogni guardia o cane che incontrerete, visto che questo aumenterà il punteggio e renderà l'intero livello più sicuro.

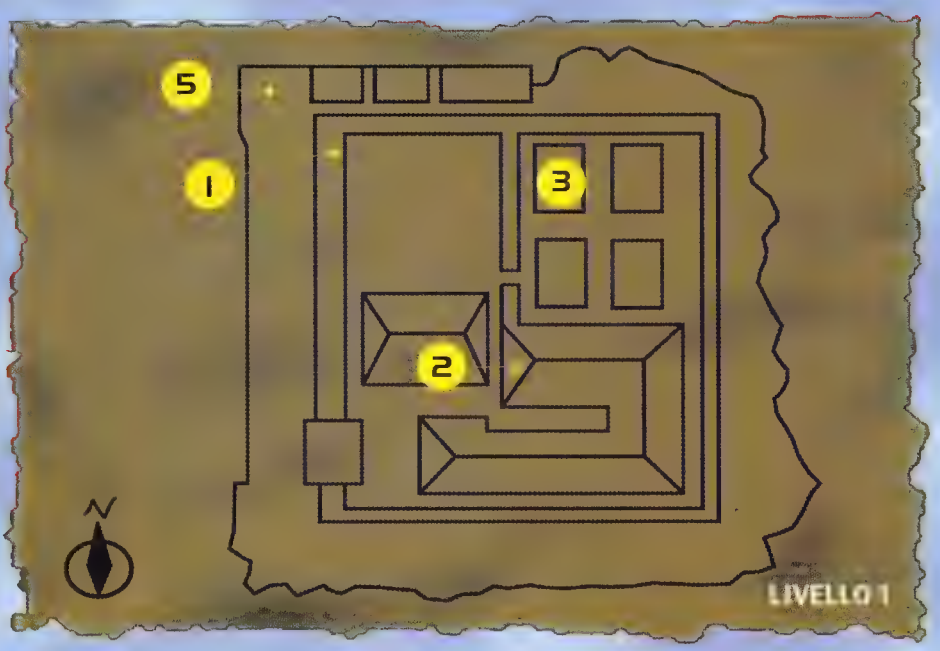


2. Raggiungete questo tetto, quindi entrate dalla finestra. Se trovate una guardia addormentata sul pavimento, uccidetela velocemente, quindi proseguite fino al buco nel pavimento e lasciatevici cadere; nella stanza di sotto incontrerete, per la prima volta, il malefico mercante.

Boss

Quando la guardia del corpo farà il suo ingresso, inizierà l'attacco appena finito di parlare. Preparatevi a indietreggiare velocemente e a proteggervi, prima di balzare in avanti per il contrattacco. Il nemico proseguirà il suo attacco con colpi lenti ma precisi, che andranno ribattuti fino a sconfiggerlo. Cercate di rimanere lontani dalla porta durante il combattimento, visto che i rumori potrebbero attirare altri nemici.

3. Dopo aver sconfitto il boss, sistemate la vostra energia se necessario, quindi tor-



avrai ciò che ti meriti

Preparati! Al nuovo centro global game rivivrai nella realtà i tuoi sogni o i tuoi incubi...

ADRIA

GLOBAL GAME®

VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING

nuova apertura

NEL NUOVO FANTASTICO POINT DI ADRIA, ECCEZIONALI OFFERTE DA NON PERDERE, TUTTI I TITOLI GIAPPONESI E AMERICANI, INOLTRE L'ISCRIZIONE AL FANTASTICO CLUB GLOBAL GAME, È GRATUITA PER IL PRIMO MESE E USUFRUIRAI DELLE GRANDI AGEVOLAZIONI NELL'ESSERE SOCIO DEL NOSTRO CLUB.

ADRIA - VIA MARCONI, 29

CD-ROM NINTENDO

I LOGHI, I MARCHI E LE IMMAGINI SONO DEI RISPETTIVI PROPRIETARI

nate sui tetti e proseguite verso quest'edificio. Scendete e ripulite l'area dai nemici, quindi entrate nell'edificio e attaccate il mercante che vi sta aspettando all'interno. Anche se ha con sé una pistola, si tratta di un nemico abbastanza semplice da sconfiggere se gli rimanete vicini e continuate a colpirlo rapidamente.

LIVELLO 2

Obiettivo:
Consegnare il messaggio segreto

Parole sagge

- Marcate i vostri passi con il riso colorato
- Fate attenzione ai nemici sui tetti
- Non ferite gli innocenti

1. Attraversate, cautamente, il paese per arrivare al ponte. Oltre alle guardie, ai cani e alle donne che incontrerete per le strade, dovrete anche guardarvi da alcuni ninja sui tetti.

2. Nel vostro percorso d'avvicinamento al ponte, salite sui tetti per avere una visuale migliore del terreno che avete davanti e dei posizionamenti dei nemici. Solo quando la situazione è sicura potrete avvicinarvi al ponte e prepararvi per l'attraversamento.

3. Posizionate il vostro personaggio in modo che rimanga appeso all'esterno del ponte, quindi procedete gradualmente all'attraversamento mentre tenete d'occhio eventuali ronde di guardia sul lato opposto. Una volta giunti al sicuro, scendete dal ponte e proseguite lungo il sentiero fino alla casa per completare il livello.

LIVELLO 3

Obiettivo: Salvare il ninja prigioniero

Parole sagge

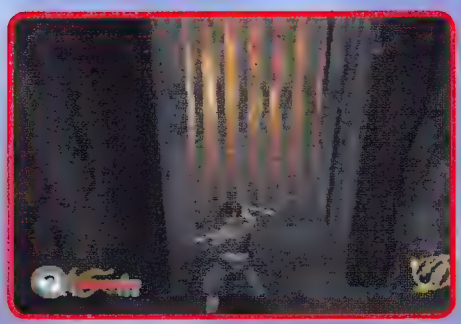
- Fate attenzione ai trabocchetti
- Uccidete velocemente e silenziosamente
- Fate attenzione agli animali selvaggi

1. Proseguite verso il centro della foresta mentre utilizzate le crimson blade per eliminare i lupi e i cani che incon-

trerete. Cercate di evitare il perimetro, visto che ci sono diversi arcieri pronti a infilzarvi con le loro frecce.

2. Una volta usciti dalla foresta e iniziato il cammino lungo il sentiero, utilizzate la piccola alcova per nascondervi dalle guardie che staranno sorvegliando l'area, mentre aspettate il momento giusto per uscire e colpire. Il riso avvelenato può essere utilizzato per uccidere senza essere visti.

3. Questo blocco principale contiene diversi oggetti utili e vale la pena girarlo in lungo e in largo per trovarli.
Fate comunque molta attenzione, visto che ci sono diversi nemici con cui dovrete vedervela, alcuni di questi sono nascosti dietro le porte, pronti a colpirvi alle spalle.



4. Fate molta attenzione quando utilizzate il gancio per dondolarvi dal ponte alla sporgenza. Assicuratevi che non ci siano nemici ad attendervi, quindi puntate il gancio e lanciatelo in cima al cancello.

Boss

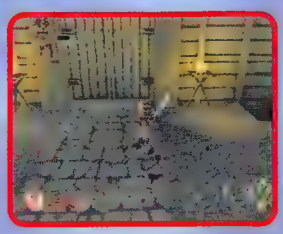
Utilizzate qualsiasi oggetto abbiate per cercare di sconfiggere questo grosso nemico, quindi retrocedete nel tunnel per prepararvi al prossimo attacco. Aspettate che il boss finisca il suo ultimo attacco, quindi avvicinatevi velocemente per un attacco al massimo della vostra potenza.

LIVELLO 4

Obiettivo: Attraversate il checkpoint

Parole sagge

- Sorprendete i vostri nemici alle spalle
- Utilizzate il ponte a vostro vantaggio
- La velocità sconfigge anche la forza più bruta



1. La donna ninja che vi attaccherà ad inizio livello è abbastanza semplice da sconfiggere, a patto che manteniate bene le distanze quando questa tenta di avvicinarsi. Aspettate semplicemente che abbassi la guardia, quindi avvicinatevi velocemente e attaccatela ripetutamente alla massima potenza.

2. Una volta in cima al muro, rendete sicura l'area sull'altro lato, quindi procedete cautamente verso il ponte e nascondetevi. Non è consigliabile attaccare la guardia che sorveglia il ponte visto che è coperta da diversi arcieri sull'altro lato. Aspettate che si avvicini a voi per lanciare un attacco di sorpresa, oppure utilizzate del riso per attirarlo dalle vostre parti.

3. L'accampamento che incontrerete in questa sezione del livello è sorvegliato da diverse guardie, cani e arcieri. Avvicinatevi lentamente e con estrema cautela per non venire scoperti e attaccati da diversi lati. Ricordate di utilizzare le crimson blade per eliminare i cani da lontano e il riso per distrarre le guardie.

4. E' importante eliminare tutti i nemici in quest'area prima di affrontare il boss del livello, altrimenti dovrete affrontarli insieme al nemico finale. Una volta eliminati, sistemate la vostra energia (se necessario) prima di attaccare il boss.

Boss

Ben allenato ed equipaggiato di due spade, questo boss non è per niente facile da sconfiggere. Ricordatevi sempre di mantenere le distanze quando vi attacca e preparatevi a contrattaccare appena abbassa la guardia. Osservate e imparate i suoi movimenti, quindi utilizzateli a vostro vantaggio attaccandolo appena avrà portato a termine una sequenza o quando starà per iniziarne una nuova.

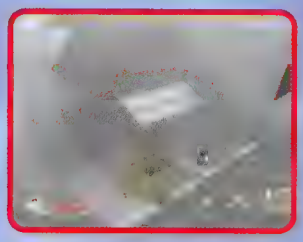
LIVELLO 5

Obiettivo: Giustiziare il ministro corrotto

Parole sagge

- Cercate prima la guardia del corpo
- Fate attenzione agli arcieri nascosti
- Non ferite mai gli innocenti

1. Seguite il sentiero fino a trovarvi davanti a quest'edificio, quindi usate il gancio per arrivare sul tetto. Ora, utilizzate gli altri tetti per dirigervi a nord-est verso il pozzo, dove la prima guardia del corpo vi sta aspettando. Non cercate di usare le crimson blade, non funzioneranno.



2. Gli attacchi di sorpresa non serviranno su questo nemico, dunque non provateci nemmeno. Assicuratevi che l'area circostante sia sicura prima di scendere ad affrontarlo. Una volta finita la conversazione, avvicinatevi e attaccatelo, proseguite fino a quando non chiederà pietà.

3. Una volta uccisa la guardia del corpo, proseguite a ovest verso il campo d'allenamento per il tiro con l'arco, nel quale il ministro corrotto vi starà aspettando. Assicuratevi di essere in buona salute prima di affrontarlo, visto che non potrete recuperare energia una volta iniziato il confronto.

Boss

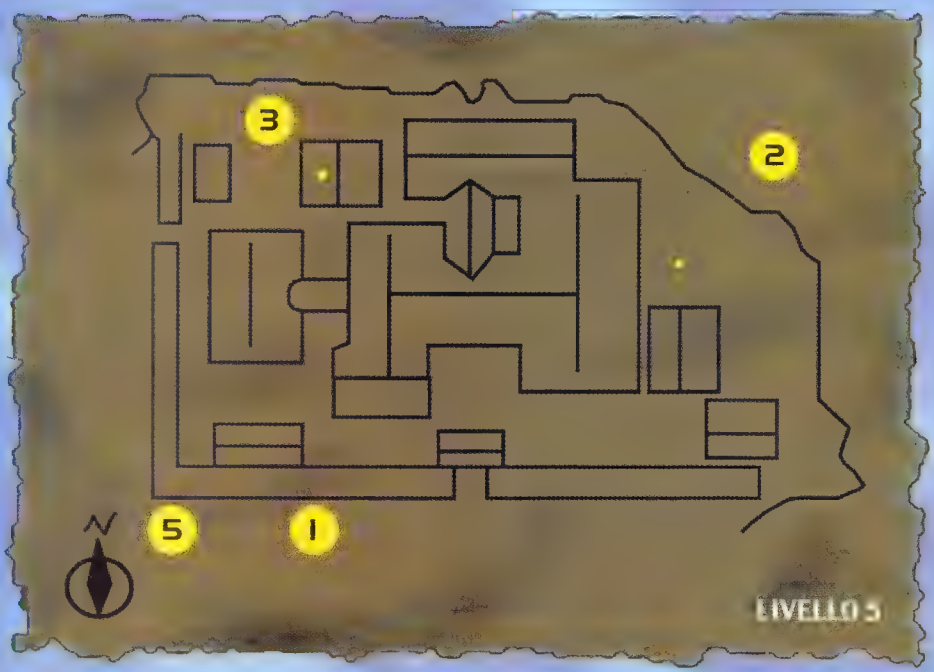
Appena iniziato il combattimento, cercate di restare sempre vicini al ministro, in modo da poter colpire prima che lui abbia la possibilità di lanciarvi una delle sue frecce. Vi attaccherà con l'arco quando sarete a tiro ma non vi infliggerà danni tanto gravi quanto quelli delle sue frecce mortali. Ricordatevi di restargli vicino mentre lo attaccate, per assicurarvi la vittoria finale.

LIVELLO 6

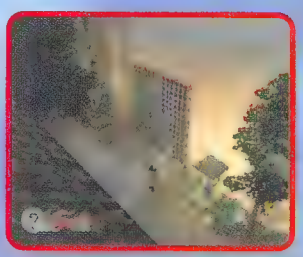
Obiettivo: Infiltrarvi nel Manji Cult

Parole sagge

- Fate attenzione ai discepoli pazzi
- Restare all'erta significa restare vivi
- Esaminate la statua da cima a fondo

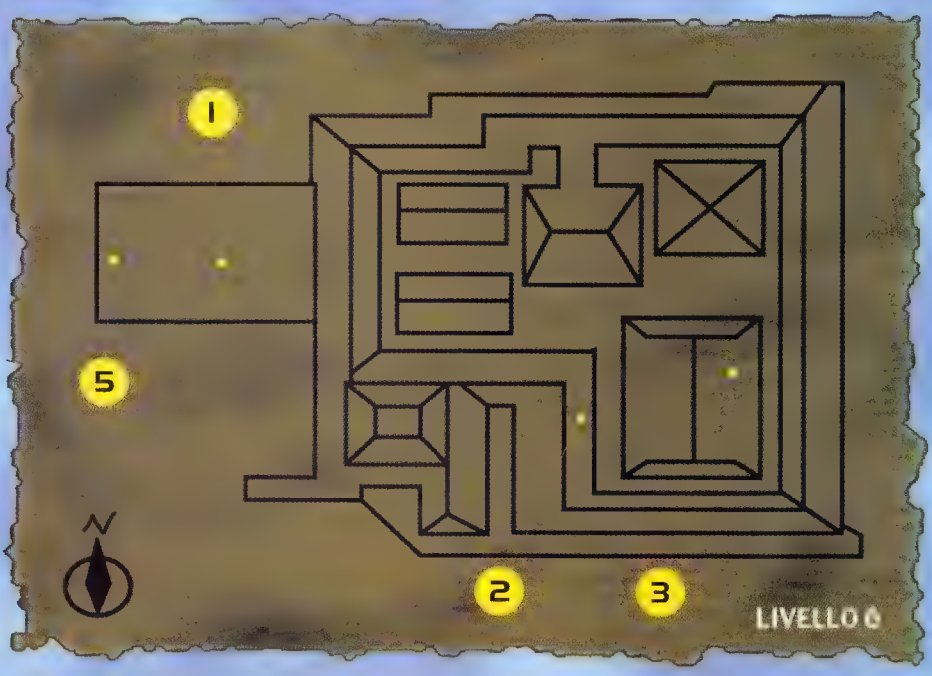


1. Dall'inizio procedete, cautamente, sulle scale mentre restate all'erta per scrutare i ninja che sorvegliano l'area.
Potete utilizzare gli alberi a lato del sentiero come protezione, o semplicemente aspettate che vi voltino la schiena per balzare loro addosso.



2. Scalate il muro perimetrale e proseguite verso nord e poi a est per raggiungere il grosso edificio contenente la statua. Quando raggiungerete quest'area, assicuratevi che il terreno sottostante sia sicuro, prima di scendere ed entrare nell'edificio.

3. Una volta entrati nell'edificio, uccidete tutti i nemici, inclusi quelli sulle piattaforme superiori, quindi saltate in cima alla statua.
Quando la guardia grassa farà la sua apparizione, abbassatevi per evitare i suoi attacchi, quindi balzate su di lui e trucidatelo.



Ho portato il più bel regalo di Natale per voi. Il nuovo centro Global Game

Babbo Natale

TORINO

IL NUOVO CENTRO GLOBAL GAME

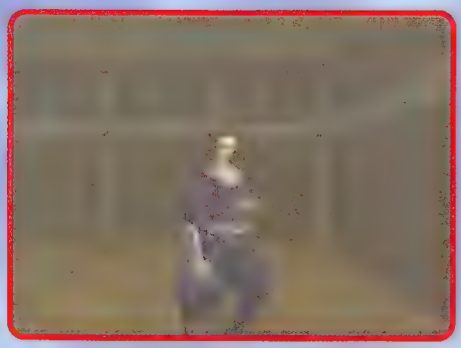
GLOBAL GAME

FANTASTICHE OFFERTE
STREPITOSE OCCASIONI
NEL NUOVO POINT DI TORINO.
NATALE NON È MAI STATO
COSÌ FANTASMAGORICO.

Via P. Francesco Guala, 111 - Info-line 02/425396

Boss

Una volta sconfitta la guardia grassa, apparirà Onikage e vi affronterà. Anche se è privo di qualsiasi arma, è molto veloce e ha buone capacità di difesa che renderanno molti dei vostri attacchi vani. Il migliore metodo d'attacco è abbassarsi e aspettare che lui attacchi con un calcio alto, quindi contrattaccate con un upper-cut. Anche se si tratta di un metodo lento per vincere, si tratta del più sicuro.



LIVELLO 7

Obiettivo: Distruggere il pirata straniero

Parole sagge

- Nessuna pietà per l'invasore straniero
- Sconfiggete le armi da fuoco con le lame
- Non ferite mai gli innocenti

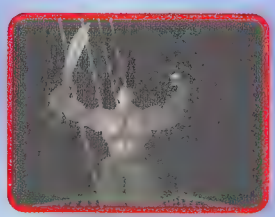
1. Procedete, cautamente, attraverso il ponte. Uccidete tutti i nemici sull'altro lato, quindi salite sui tetti e dirigetevi a sud verso la grossa nave ormeggiata al porto.

2. Una volta raggiunto l'ultimo tetto vicino al fiume, assicuratevi che l'area sottostante sia sicura, prima di scendere. Ora proseguite a sud verso il muro e utilizzate quest'ultimo come copertura mentre vi avvicinate al trampolino.

3. Uccidete tutti i nemici in questa lingua di terra, prima di procedere sulla passerella e affrontare il pirata. Se non lo fate, i vari nemici si uniranno al pirata nello scontro finale.

Boss

Il pirata è grosso e pesante, quindi abbastanza semplice da sconfiggere. Utilizzate le mine, se ne avete, per arrecare severi danni prima di avvicinarvi e iniziare lo scontro corpo a corpo. Se riuscite a far cadere il pirata in mare, aumenterete notevolmente le vostre chance di vittoria.



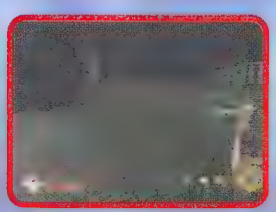
LIVELLO 8

Obiettivo: Curare la principessa

Parole sagge

- La pianta si trova in alto
- Fate attenzione a dove mettete i piedi
- I demoni aspettano di affrontare gli invasori

1. Fatevi strada attraverso la foresta mentre utilizzate gli alberi come copertura per gli arcieri e i cani che sorvegliano l'area. Sfortunatamente, i nemici non camminano molto in questa sezione, rendendo molto complesso l'avvicinamento agli stessi. Utilizzate le crimson blade per eliminare i cani, visto che questi segnaleranno agli arcieri la vostra presenza.



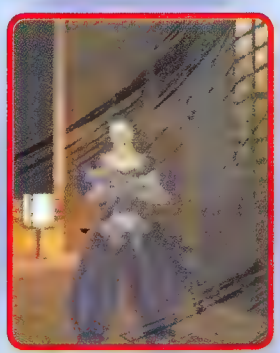
2. Cercate di evitare ogni scontro mentre vi trovate su questa stretta sporgenza o quando siete sul ponte, altrimenti potreste essere costretti sul bordo e poi fuori, dove vi aspetta la morte.
Se necessario, correte in un'area più ampia prima di iniziare il combattimento.

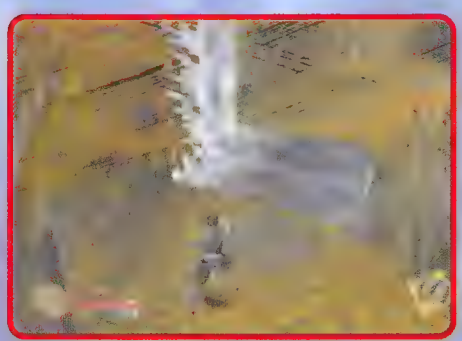
3. Una volta attraversato il ponte, proseguite fino alla base delle cascate e iniziate a scalare. Utilizzate il gancio per raggiungere le sporgenze in alto e per sorprendere qualsiasi nemico in zona.

3. Proseguite lungo il passaggio e dentro la stanza di sopra, quindi usate le scale per iniziare la scalata alla cima della torre. Quando raggiungerete il piano successivo, ripulite l'area dai nemici prima di procedere fino in cima e incontrare il boss di questo livello.

Boss

Una volta arrivati al cospetto di questo boss, vi renderete conto di avere davanti il vostro vecchio amico Onikage. Questa volta, Onikage mostrerà dei nuovi trucchi e cercherà di praticarli su di voi. Semplicemente aspettate gli attacchi e proteggetevi; quando compirà una spazzata sarà il vostro turno per attaccare. Utilizzate questo metodo ripetutamente per abbattere l'energia di Onikage, ricordate di non giungere troppo vicino al bordo della torre, visto che Onikage proverà a spingervi giù.





4. Proseguite, cautamente, lungo il tunnel fino a quando avrete appurato quante guardie sono presenti e dove sono localizzate, prima di avvicinarvi per uccidere. Una volta resa sicura l'area, proseguite fino al ponte e sconfiggete qualsiasi nemico vi blocchi la strada, quindi recuperate la piantina per completare il livello e salvare la principessa.

un'altra volta e attaccatelo al muro, quindi aspettate che la guardia sia passata prima di salire velocemente ed eliminarla.

2. Una volta eliminata la prima guardia, tornate in acqua e proseguite lungo il torrente fino alla porta. Assicuratevi che non ci sia nessuna guardia sul passaggio prima di entrare. Eliminate la guardia all'interno, quindi dirigetevi sulla destra e lasciatevi cadere nella buca per raggiungere il passaggio sottostante.

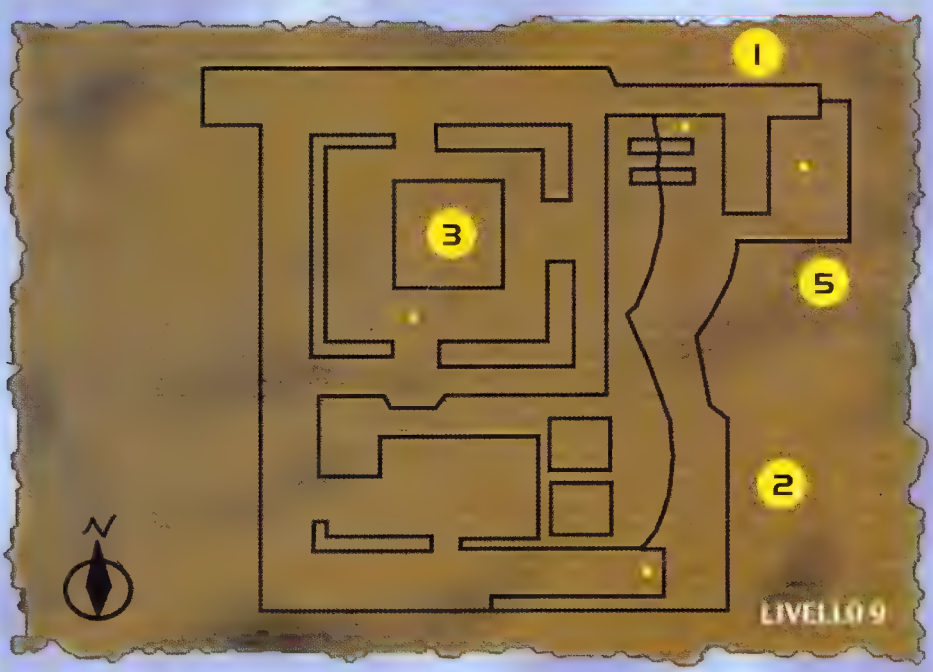
LIVELLO 9

Obiettivo: Riappropriarsi del castello

Parole sagge

- Utilizzate gli spazi stretti a vostro vantaggio
- Restate sempre all'erta
- Fate attenzione nella torre del castello

1. Utilizzate il gancio per raggiungere la cima del muro (invece di attraversare il cancello), quindi aspettate che la guardia si giri dalla parte opposta, prima di balzare giù ed entrare in acqua a destra del ponte. Ora usate il gancio



LIVELLO 10

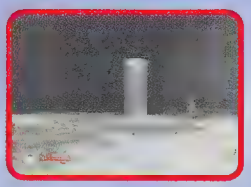
Obiettivo: Liberare la principessa

Parole sagge

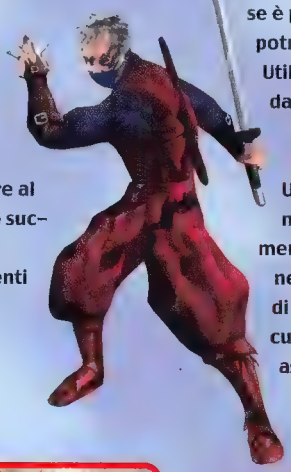
- Preparatevi allo scontro finale
- Fiamme e lava portano morte istantanea
- Seguite la voce della principessa

1. Salite, cautamente, le scale e utilizzate le statue su entrambi i lati per sorprendere la guardia che sta sorvegliano l'area soprastante. Proseguite lungo il sentiero lentamente e cautamente ed eliminate i nemici che incontrerete sulla via.

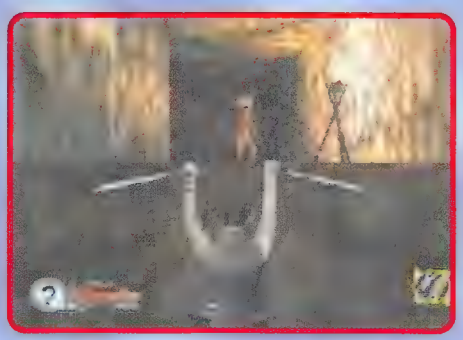
2. Usate le colonne come copertura mentre vi avvicinate alla prima porta visto che, solitamente, c'è un arciere difficilmente notabile dietro l'ultima colonna. Le crimson blade possono funzionare se non siete stati avvistati, altrimenti dovrete essere più pazienti.

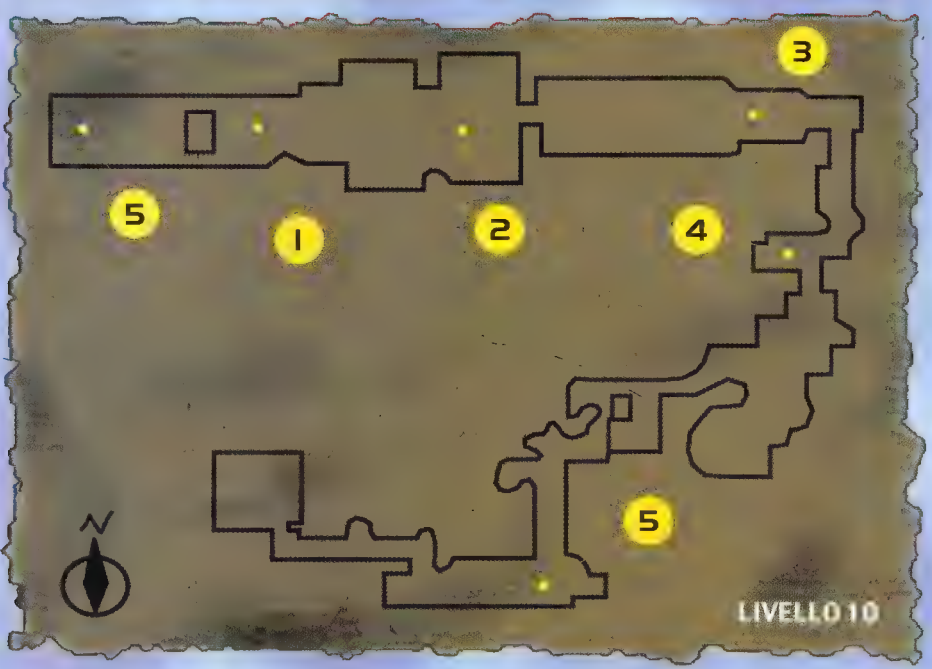


3. Una volta entrati in questa stanza, verrete affrontati per l'ultima volta da Onikage. Ancora una volta si rivelerà un avversario forte ma non invincibile. Prendetevi tempo per abbassare l'energia del nemico e assicuratevi che la protezione del vostro personaggio abbia la priorità. La chiave per la vittoria è la sopravvivenza.
Muovetevi rapidamente davanti a lui, quindi colpitelo ripetutamente prima di correre al riparo e prepararvi all'attacco successivo. Utilizzate le pozioni curative se necessario, altrimenti conservatele per la sfida con il boss.



4. Saltate in fondo alla fossa una volta sparito il cultista





pazzo, quindi usate il gancio per raggiungere la sporgenza soprastante. Ora aspettate che il fanatico torni quindi, appena inizia ad allontanarsi un'altra volta, salite e uccidetelo.
Di solito, c'è una pozione curativa alla fine del passaggio, vi conviene recuperarla.

5. La guardia su questo ponte sulla lava è protetta da un arciere, posizionato più avanti sul percorso. Anche se è possibile attaccarlo di sorpresa, potreste venire colpiti da una freccia. Utilizzate il riso avvelenato per attirarlo davanti a voi prima di ucciderlo.

Boss

Una volta faccia a faccia con il demone, dovrete fare affidamento su movimenti rapidi e attacchi precisi per ottenere la vittoria. Il demone ha due modi di attaccare, che dovrete studiare e di cui dovrete utilizzare le debolezze, assieme alle pozioni e all'armatura.

Il suo attacco più potente inizia quando si muove rapidamente da un lato all'altro, successivamente scompare e riappare vicino al vostro personaggio, pronto a colpirvi con un'arma potenziata. Durante questo attacco è meglio spostarsi di lato o continuare a muoversi.

Il secondo attacco inizia ogni volta che alza la spada sopra la testa. A questo punto dei fulmini potentissimi verranno lanciati verso il vostro personaggio, potenti abbastanza da farvi cadere. Usate quest'opportunità per avvicinarvi e lanciare il vostro attacco. Continuate ad utilizzare questo metodo e sconfiggerete in poco tempo anche quest'ultimo boss.

Se credi che la leucemia resterà un male inguaribile devi farci un favore.

Piantarla.

Dal 5 all'8 dicembre
nella tua città trovi
le Stelle di Natale
per sostenere la ricerca
e la cura delle leucemie.

AIL
ASSOCIAZIONE ITALIANA
CONTRO LE LEUCEMIE
ONLUS

Sede Nazionale Via Ravenna, 34 - 00161 Roma

c/c Postale n. 46716007

www.ail.it

Se vuoi sapere quali sono le piazze con le Stelle dell'Ail chiama il numero 06/4402696

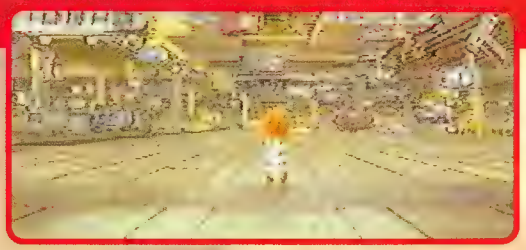
10 ANNI DI STELLE

SOTTO L'ALTO PATRONATO DELLA PRESIDENZA DELLA REPUBBLICA

ARMANDO TESTA SPA SI RINGRAZIA L'EDITORE CHE PUBBLICA GRATUITAMENTE QUESTO ANNUNCIO

THE FIFTH ELEMENT

Prima parte Il gioco del Quinto Elemento segue in maniera molto fedele la contrazione cinematografica, con sostanziali varianti introdotte per assicurare varietà di gioco e di situazioni. Voi controllerete entrambi i protagonisti del film, ognuno caratterizzato da particolari caratteristiche e abilità, che vi aiuteranno per sconfiggere il male assoluto con la forza del quinto elemento, e cioè Leeloo. La prima parte della soluzione vi condurrà attraverso i livelli della metropoli dove sia Leeloo che Korban saranno impegnati a sfuggire alle massicce forze di polizia messe alle loro calcagna.



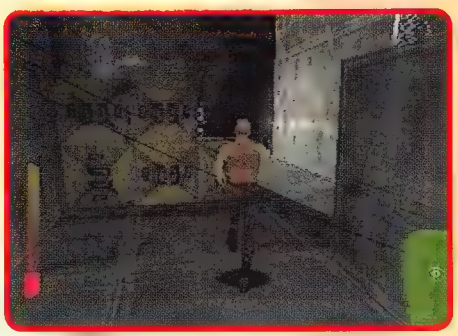
a cura di Massimo "Vlad" Monti

LELOO E KORBAN

La maggior parte dei livelli nel Quinto Elemento dev'essere giocata una prima volta con un personaggio e poi con l'altro. Così facendo raggiungerete aree totalmente diverse grazie alle particolari abilità di Leeloo piuttosto che di Korban. Leeloo, ad esempio, può aggrapparsi sul bordo delle piattaforme e superarle senza problemi, inoltre può attaccare con una serie di calci e pugni da perfetta karateka. Korban, diversamente, può portare con sé diverse armi per utilizzarle nelle situazioni più disparate. In comune possono accovacciarsi, saltare e spostarsi lateralmente, benché solo Leeloo possa aggrapparsi sotto gli ostacoli e attraversare passaggi che Korban non può raggiungere. Assicuratevi di imparare a utilizzare ogni personaggio al meglio in modo da poter raggiungere tutte le aree segrete del gioco. Facendo così avrete la possibilità di raccogliere tutti gli oggetti bonus e i power up che vi aiuteranno molto durante la vostra avventura. Benché qui non troviate la descrizione analitica di dove trovare tutti gli oggetti del gioco, avrete sicuramente un completo aiuto per tutti i puzzle e le aree segrete presenti nel gioco. Buona fortuna e che l'avventura abbia inizio!

LABORATORIO

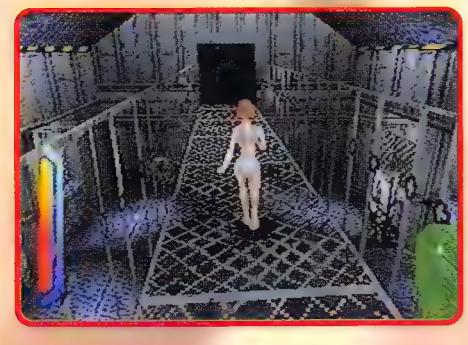
Andate dritti per il corridoio e prendete la seconda strada sulla vostra destra per uccidere la prima guardia, poi fate fuori le restanti tre (una è dietro di voi) prima di procedere verso la porta protetta da un campo d'energia. Colpite il generatore per interrompere il campo di forza e procedete sino a metà della conduttura gialla in modo da poter saltare verso il muro e scoprire così un teletrasporto: usatelo, raccogliete l'oggetto bonus che troverete e ritornate al corridoio. Ora procedete sino a quando non cadrete all'interno del Laboratorio: assicuratevi di uccidere il primo gruppo di guardie che incontrerete. Troverete un'altra zona segreta nell'angolo superiore sinistro dell'area di gioco e qui potrete raccogliere diversi rigeneratori d'energia e uno scudo protettivo. Ora dirigetevi nell'angolo in basso a destra, dove troverete un'altra porta protetta da un campo elettromagnetico. Saltate sulle casse sino a quando raggiungerete un generatore, distruggetelo e vi sarà rivelato un nuovo teletrasporto che utilizzerete senza indugio. Uccidete il primo gruppo di guardie e scienziati per nulla amichevoli che vi sbarreranno la strada e poi spingete il robot verso il campo d'energia per disattivarlo (il campo d'energia, badate bene). Entrate nella stanza, percorretela fino a raggiungere una grata che distruggerete a pugnettoni per poter penetrare nel condotto d'aerazione. Procedete lungo il condotto e distruggete l'ennesimo generatore, calatevi di sotto e utilizzate il teletrasporto. Ritornerete all'inizio del livello ma ora

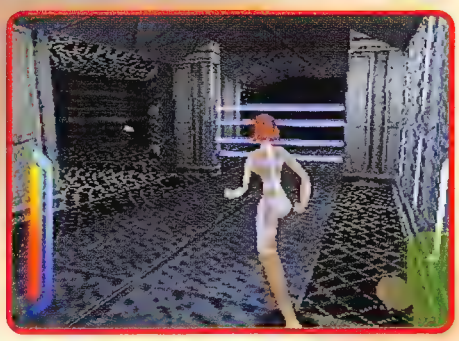


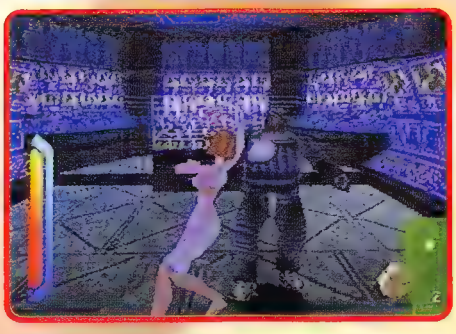
avrete la possibilità di entrare nelle quattro stanze che erano inizialmente inaccessibili. Esplorate attentamente ognuna di queste, sino a quando non troverete una chiave e non avrete distrutto il classico generatore; un nuovo teletrasporto si attiverà e vi porterà in un'altra stanza, dove dovrete liberare una Testa Mutante sparando al vetro che la tiene prigioniera. Una volta liberato, l'essere si dirigerà verso un campo d'energia liberandovi la via. Proseguite sino a quando non raggiungerete un altro generatore situato nella stanza posta a destra rispetto al campo d'energia che vi blocca la strada per raggiungere la fine del livello. Potete sia utilizzare il teletrasporto alla vostra destra per raggiungere la stanza o semplicemente distruggerlo sparando attraverso le sbarre della finestra. Una volta che è stato disattivato, procedete sino ad arrivare all'ultima stanza e uccidete lo scienziato prima che questo attivi il macchinario – non dimenticate di raccogliere la vita extra dopo aver eliminato l'omino. Quando l'avete ottenuta ritornate nella sala del computer situata nella stanza di fronte e usate la chiave per attivare il rigeneratore. Ora potrete utilizzare Leeloo e avrete un vedere certamente migliore grazie al suo abitino sado-maso in lattice bianco (eh, che porcellini).

N.Y.P.D (DIPARTIMENTO DI POLIZIA DI NEW YORK)

Quando uscirete dall'ascensore uccidete il primo robot poliziotto, procedete attraverso la porta, percorrete il corridoio e oltrepassate il campo d'energia arancione. Uccidete il poliziotto e il robot che troverete e poi utilizzate le bombe a mano per allargare il buco dal quale è uscito il robot, così da poter raccogliere un po' di oggetti bonus. Ora girate a sinistra e vi ritroverete intrappolati da due campi di forza, premete sul muro di sinistra per aprire un passaggio segreto che vi condurrà fuori da questa trappola. Entrate nella porta situata nel lato opposto e premete entrambi i pulsanti sul muro (ricordatevi di quest'area poiché dovrete trovarla velocemente nel prossimo livello), uscite, svoltate a destra e scendete le scale. Uccidete i poliziotti che troverete in giro ed entrate nella stanza situata alla fine della strada di destra, così da trovarvi nella sala di controllo. Usate tutti i computer presenti nella sala, specialmente quello con il cerchio rosso: deve diventare verde prima che usciate dal campo di forza color arancione che apparirà. Ritornate indietro ed entrate nel passaggio che era precedentemente protetto da un campo di forza, uccidete il poliziotto e attivate il computer per aprire la porta che vi condurrà nella stanza precedentemente sbarrata: la vostra prossima destinazione. Girate a sinistra e procedete dritti sino alla fine del salone, ampliate l'apertura presente nel muro, scalate la parete per raggiungere l'altro lato della stanza, distruggete la successiva crepa e uccidete il poliziotto per poi usare la porta appena apertasi. Quando raggiungerete la nuova area usate la porta del lato lungo per individuare il poliziotto da uccidere, eliminatelo e raccogliete la chiave che utilizzerete più tardi. Ora andate al limite dello schermo per raccogliere un po' di oggetti utili e successivamente ritornate indietro e raggiungete l'area successiva. Il prossimo corridoio che imboccherete dovrebbe essere quello con il computer posto poco prima del campo di forza di color blu, usate la chiave trovata in precedenza per disattivarlo e procedete spediti. Eliminate i poliziotti che vi si pareranno davanti e azionate tutti e tre i computer così che si aprano tutte le porte nella grande stanza dalla quale siete giunti. Ora tornate indietro e imboccate la porta a destra per liberare Korban e avrete finito anche questo livello (potete usare le altre porte per ottenere più oggetti, anche se dovrete combattere).

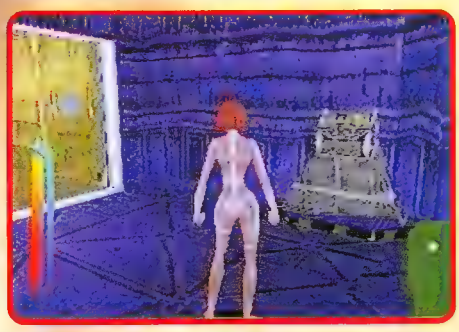


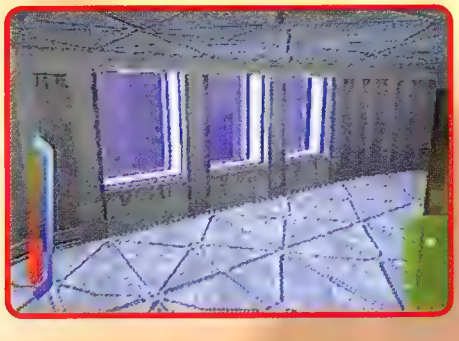




FUGA DAL N.Y.P.D.

Camminate sino al barile situato nell'ultima cella del complesso, tirategli un bel calcione così da aprirvi un varco nel muro, esplorate quest'area segreta raccogliendo gli scudi energetici e preparatevi a correre più che potete per salvare la pelle quando raggiungerete la prossima stanza. Attivate il computer e la porta alle vostre spalle si aprirà, ora sarà un bel da fare trovare la via di fuga: dovete tornare all'area dove c'erano le finestre protette da





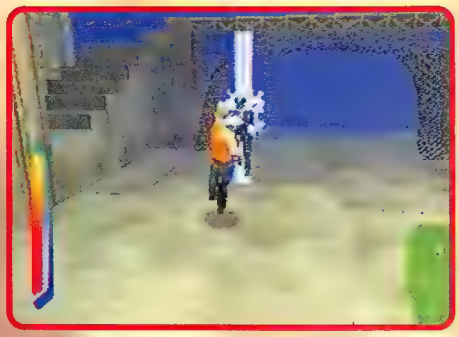
campi magnetici, e per farlo avrete solo novanta secondi, perciò correte! Girate a destra appena uscite dalla stanza e correte più velocemente che potete, superando nel miglior modo possibile il nugolo di guardie robot che troverete. Quando entrerete nella vasta area centrale correte verso l'unico corridoio agibile che vi condurrà nella stanza senza uscita, raggiungibile tramite il primo corridoio sulla sinistra. Attraversate l'apertura nel muro e saltate i crepacci fino a raggiungere incolumi l'altro lato, ora correte a tutta birra per la vasta sala ignorando la selva di nemici che vi spareranno un po'di tutto, fino a quando raggiungerete una porta sulla destra: la stanza che stavate cercando. Saltate attraverso la finestra a voi più vicina per completare la vostra fuga dalla stazione di polizia, anche se i vostri compiti non sono mica finiti! Prendete a destra e percorrete la balaustra per uscire definitivamente dalla stazione di polizia, saltate sulle piattaforme e raggiungete il piccolo spiazzo dove dovrete affrontare un resistente Mangalore. Una volta sistemato il coriaceo avversario saltate il vasto burrone utilizzando come piattaforma di stacco la piastra di metallo che troverete sul bordo della piattaforma. Uccidete un secondo e poi un terzo Mangalore prima di continuare l'esplorazione dell'esterno della stazione di polizia. Procedendo spediti raggiungerete una nuova costruzione e, appe-

na entrati, avrete l'ultimo Mangalore del livello da distruggere. Una volta sbrigato anche questo compito potrete attivare il computer situato in fondo alla stanza per aprire la porta alla vostra sinistra. Distruggete tutti i barili che bloccano il vostro cammino, girate l'angolo e preparatevi a salire sul taxi che vi porterà tosto al prossimo livello.

CORNELIUS - PARTE 1

Inizialmente usate Korban per recuperare la vita extra posta alla vostra sinistra e poi dirigetevi verso il palazzo che sta dalla parte opposta. Uccidete l'uomo che comparirà all'improvviso, girate a sinistra e salite le scale. Seccate l'ennesimo losco individuo che vi bersaglierà dalla parte opposta della stanza e raccogliete lo scudo d'energia posto sul tavolo. Saltate dalla finestra per atterrare sulla balaustra, procedete e saltate sulla balaustra del palazzo

di fronte così da poter entrare nel corridoio. Girate a destra, salite le scale e attaccate il poliziotto che si teletrasporterà per salvare la pellaccia. Attraversate la porta posta alla fine della stanza così da poter utilizzare il computer sulla sinistra: aprirà un loculo nel quale troverete una scatola di fiammiferi, un prisma di colore nero e uno di colore blu, che voi raccoglierete senza indugio. Uscite dalla finestra e saltate sulla balaustra sottostante, dalla quale poterete sparare a due poliziotti con comodità. Una volta che anche questi si sono teletrasportati potrete procedere prendendo a destra ed entrare nel prossimo edificio, dove dovrete uccidere il poliziotto così da ottenere la chiave d'accesso. Prendete la vita extra dal tavolo e uscite dalla porta posta dietro di voi. Sparate ai barili e salite le scale per ritornare nella stanza vicina al punto di inizio. Da qui saltate giù dalla finestra, saltate sulla balaustra del palazzo di fronte ed entrate nell'edificio, prendendo que-



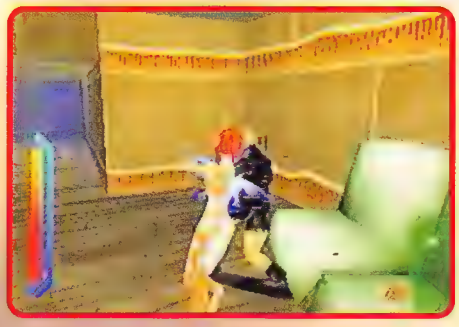
sta volta le scale di sinistra. Uccidete l'uomo e usate la chiave ottenuta precedentemente per attivare il computer nell'angolo. Otterrete una nuova arma. Raccogliete la vita extra dall'angolo dietro di voi e risalite nella stanza dove avete trovato i fiammiferi, saltate dalla finestra e raggiungete la piattaforma in basso a destra. Ora, invece di entrare nell'edificio, girate a sinistra, uccidete la massa di poliziotti e personaggi assortiti che troverete e infine saltate sul cornicione. Scendete tenendo la sinistra, passate sotto il primo arco e salite le scale sulla sinistra, vicino a un nuovo arco. Saltate a sinistra ed entrate dalla finestra, uccidete ancora un po' di cattivoni e proseguite per la porta che troverete. Entrate nella stanza e imboccate la porta che vi condurrà in un corridoio. Premete l'interruttore e ritornate alle scale, prima di scendere però provate a raggiungere l'edificio di fronte per ottenere un po' di oggetti bonus. Ritornate all'inizio della strada con gli archi e girate a destra per utilizzare la scala retrattile che vi troverete di fronte. Sparate al generatore, saltate sul cornicione per raccogliere la manovella; ora ritornate al secondo arco, girate a destra e utilizzate la manovella che sbloccherà la scala. Uccidete gli ultimi nemici e preparatevi a vestire i panni della bella Milla Jovovich, alias Leeloo.

CORNELIUS - PARTE 2

Seguite la via percorsa in precedenza da Korban sino a giungere nella stanza dove avete trovato la nuova arma, qui rompete il vetro della finestra in basso e calatevi per raggiungere la balaustra all'esterno. Arrampicatevi sul tetto del corridoio e raggiungete l'edificio situato all'altra estremità, stando bene attenti

alle macchine volanti che faranno di tutto per investirvi. Una volta all'interno del palazzo uccidete i due nemici, girate a sinistra e uscite all'esterno sull'ennesimo cornicione. Saltate sulla destra per raggiungere la piattaforma ferroviaria e raccogliete l'energia che troverete. Girovagate un poco sulle rotaie in cerca della vita extra che troverete proprio sui binari, aspettate che arrivi il tram (sempre che non sia puntuale come quelli di qui) e seguitelo finché non arriverete a uno scambio ferroviario e

incrocerete una nuova linea. Percorretela sino a quando non vedrete un cornicione spuntare dalla parte destra dell'edificio, raggiungetelo e saltateci sopra, senza dimenticarvi di uccidere i nemici che vi si pareranno dinanzi. Una volta entrati nell'edificio raccogliete le bombe, attraversate la porta e uccidete il poliziotto che troverete nella stanza. Ora seguite il corridoio sino a che non raggiungerete una stanza posta alla vostra destra. Saltate dal cornicione di sinistra all'edificio adiacente e raccogliete tutti gli oggetti bonus che troverete. Ora potete ritornare nel corridoio. Lanciate le bombe attraverso la finestra e fatele esplodere nella stanza a fianco per distruggerne i barili, ora girate l'angolo e potrete entrare nella stanza grazie al buco formatosi nel muro. Uccidete i nemici che troverete all'interno della stanza, salite le scale e girate a destra. Saltate tra i vari cornicioni e raggiungete un nuovo edificio ove, per prima cosa, dovrete uccidere tutti i poli-

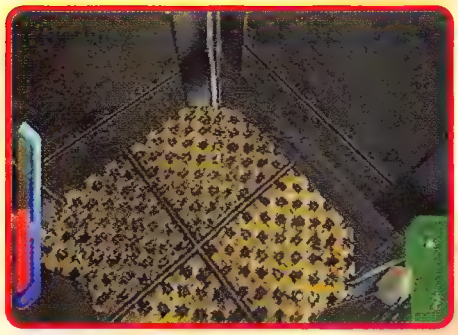


ziotti che troverete. Andate all'estremo angolo sinistro della stanza e schiacciate l'interruttore per aprire una porta nelle vicinanze per poi tornare nel corridoio. Ritornate nell'edificio precedente, superate la porta aperta prima e saltate sul veicolo volante parcheggiato. Rompete il vetro per entrare nella stanza e oltrepassate la porta. Girate a sinistra, scendete le scale e usate la rete tranviaria per guidarvi all'altro capo della linea, dove dovrete esplorare le stanze d'appartamento che troverete fino a quando non scoverete l'Attivatore dell'Elemento della Terra.

QUARTIER GENERALE DI ZORG - PARTE I

Camminate sino a raggiungere la porta di sinistra più lontana, uccidete la guardia, raccogliete la chiave che questa lascia cadere e correte a destra uccidendo un altro robot. Utilizzate la chiave nella porta situata all'estrema destra ed

entrate, uccidete la guardia e accovacciatevi per entrare nel buco situato nell'angolo destro della stanza. Aggrappatevi al soffitto per superare gli strapiombi ed entrate nel buco posto all'estremità della sala per accedere alla nuova area. Una volta entrati nella sala seguite il robot e scendete sino a raggiungere una nuova



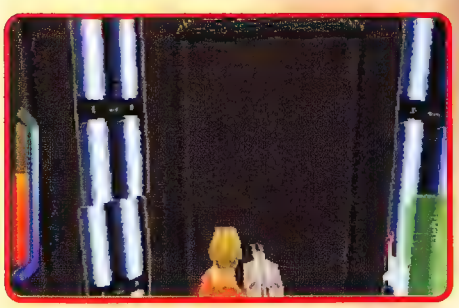
porta, vicino alla quale troverete un interruttore da premere. Tornate indietro sino al punto di partenza e usate l'ascensore sulla destra dopo aver effettuato una serie di pericolosi salti per raggiungerlo. Entrate dalla finestra sbarrata e passate la porta di destra dopo aver premuto l'interruttore, rompete le altre barre e usate le casse per raggiungere la porta posta in alto, non senza prima aver ucciso il robot di guardia. In quest'area calatevi sino a raggiungere il livello sottostante e premete l'interruttore sul muro per avviare l'ascensore. Utilizzatelo per salire sino all'ultimo piano e, una volta giunti, attraversate l'area sino a raggiungere il bordo; da qui calatevi sino a trovarvi davanti a una porta bloccata da un interruttore, che prontamente attiverete. Distruggete i

barili e usate le casse per raggiungere la porta posta in alto, c'è anche un ascensore vicino alle casse che vi condurrà in un'area bonus dove fare rifornimento di oggetti utili. Uccidete la guardia e premete l'interruttore sul muro di destra per aprire la porta, andate in quella locazione entrando nella porta di sinistra e dirigetevi verso la porta più distante per entrare nella stanza del teletrasporto.

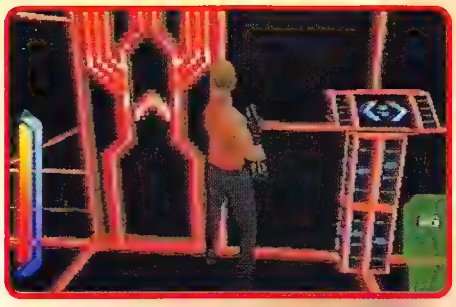
Utilizzate il teletrasporto posto nella posizione opposta rispetto a dove vi trovate, poi ritornate nella stanza del teletrasporto e prendete la strada di sinistra per entrare in una delle aree finali del livello. Uccidete tutte le guardie che incontrerete e premete tutti gli interruttori del Quartier Generale di Zorg per aprire tutte le aree a questi collegate. Ricordatevi della locazione del Cilindro Energetico presente in questa area, poiché poi ci dovrete tornare. Ora ridirigetevi nel corridoio principale e schiacciate i due interruttori che troverete, imboccate la porta rossa che vi condurrà a una locazione contenente un paio di bombe mentre l'altra attiva un ascensore. Ritornate alla stanza del Cilindro Energetico, arrampicatevi sulla destra e dopo aver effettuato una serie di salti tra diverse piattaforme arriverete all'ascensore, che prontamente userete. Scendete dal condotto dopo aver distrutto i tubi che escono dal soffitto e seguite il corridoio fino al teletrasporto per poi imboccare la porta situata di fronte a quest'ultimo. Percorrete il corridoio, uccidete il robot e raccogliete i biglietti.

QUARTIER GENERALE DI ZORG - PARTE 2

Raccogliete gli scudi energetici dietro di voi, proseguite prendendo la strada di destra e saltate di piattaforma in piattaforma fino a raggiungere l'ascensore protetto da un campo di energia. Come noterete il campo d'energia posto a protezione dell'ascensore reagisce a seconda delle piattaforme toccate e si



attiva/disattiva a seconda dell'ordine di come saltate. Quindi fate come segue: saltate a destra, a sinistra (dopo aver distrutto i bidoni) e indietro facendo sì che i sensori si disattivino e facciano scomparire il campo energetico. Raggiungete l'ascensore tenendo la sinistra e il gioco sarà fatto. Scendete con l'ascensore e, una volta arrivati, posizionatevi sulla piattaforma dove otterrete la chiave rossa dopo aver sconfitto la guardia. Scendete di nuovo con l'ascensore e otterrete una nuova potente arma (il mitragliatore) e alcuni power-up. Scendete ancora e prima di usare il teletrasporto elimi-



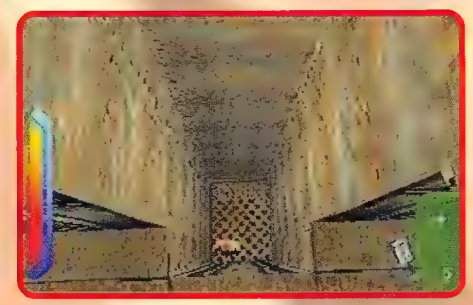
nate il robot. Uscite dalla porta e scendete lungo il corridoio che vi troverete di fronte. Scavalcate il campo d'energia di color rosso e aprite la porta sulla destra. Attivate gli interruttori e ritornate nel corridoio passando attraverso il campo d'energia che è stato disattivato. Uccidete i robot posti a protezione quindi andate a sinistra nella stanza rossa e nera. Una volta entrati nella stanza schiacciate i due interruttori per scoprire due altre porte che nascondono due teletrasporti. Inizialmente imboccate la porta di destra. Questa è l'area dove fino a poco prima era rinchiusa Leeloo, voi proseguirete attraverso la porta che si aprirà così da poter attivare gli interruttori che troverete (non vi preoccupate delle altre due porte poiché riguardano Leeloo). Ora utilizzate il teletrasporto situato nella porta di fronte e, una volta completata la sequenza, ritornate nella stanza di color rosso e nero e usate il teletrasporto di sinistra. Scendete ancora con l'ascensore sino al fondo, usate il teletrasporto, seguite il corridoio con il campo d'energia rosso e schiacciate l'interruttore per poi passare all'interruttore situato nella stanza gialla che è ora aperta. Entrate nella porta apertasi in seguito all'ultimo interruttore premuto e raggiungete il computer posto nel muro di fondo poiché questo vi aprirà un'altra porta. Le due strade che si biforcano portano a due separate zone bonus

che poi si ricongiungono per proseguire l'avventura, scegliete quindi quale strada percorrere e non fatevi molti problemi. Una volta tornati nella stanza rossa utilizzate tutti i computer presenti e uno o due di essi vi apriranno nuove porte, ora andate nella stanza rossa e nera e utilizzate l'ultimo computer, che vi dirà come settare i sensori su entrambi i lati della grossa porta gialla presente nel Quartier Generale di Zorg. Il computer vi mostrerà che l'ultimo sensore sulla sinistra si illuminerà di blu contemporaneamente con i primi due nella parte destra e con quello situato sul muro di destra, mentre i restanti saranno di colore rosso. Utilizzate il teletrasporto di destra per raggiungere tale parete e completate la sequenza: una volta fatto tutto ciò potrete raccogliere la nuova arma dalla scrivania e successivamente potrete prendere il teletrasporto

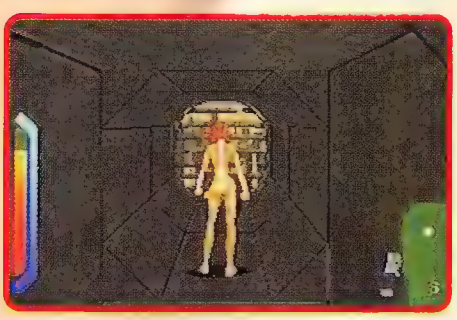
di sinistra. Entrate nella porta dietro di voi e uccidete i nemici, utilizzate tutti i computer nella stanza blu e ritornate velocemente nella stanza principale dove si trova il vostro taxi prima che scada il tempo.

FUGA DAL QUARTIER GENERALE DI ZORG

Se Korban è riuscito a fuggire dal Quartier Generale di Zorg, lo stesso non si può dire di Leeloo! Avete sei minuti per portarla in salvo, pena la morte. Utilizzate due bombe per liberarvi la strada dalle due file di barili che ostruiscono il passaggio, quindi correte fino ad arrivare alla stanza principale. Schiacciate entrambi gli interruttori e poi utilizzate le due piattaforme che vi porteranno alle due stanze che vi permetteranno di disabilitare il campo di forza a protezione della porta che dovete oltrepassare, e che sbloccherà tutte e quattro le porte presenti nella stanza principale.



Correte senza indugio, saltate di piattaforma in piattaforma e raggiungete la sala con l'ascensore e premete l'interruttore sulla sinistra, così da poter utilizzare l'ascensore per salire. Una volta in cima dirigetevi a sinistra, oltrepassate la porta e superate il crepaccio creato dalla caduta di un barile. Procedete sino al tetto della sala principale e da lì calatevi sulla piattaforma di sinistra e poi sulla piccola piattaforma adiacente. Utilizzate una bomba per distruggere una serie di barili e poi oltrepassa-



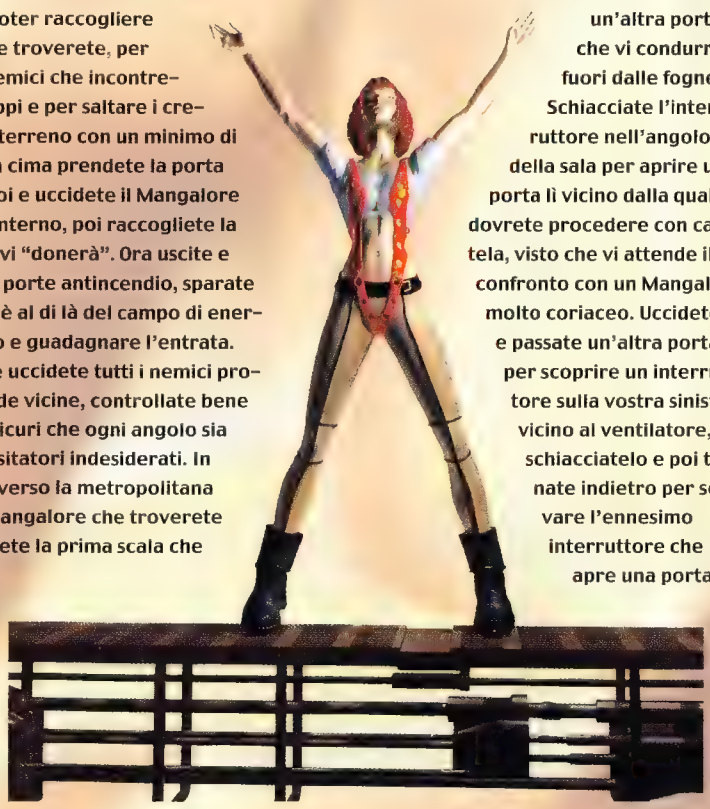
te il burrone appendendovi sulla grata della piattaforma sopra di voi. Schiacciate entrambi gli interruttori nella stanza seguente e poi usate l'ascensore per scendere: vi ritroverete in un'area già visitata precedentemente. Utilizzate l'ascensore di sinistra per risalire ma questa volta giù dalle scale girate a destra invece che a sinistra, quindi correte fino alla fine della piattaforma e saltate sull'ascensore in movimento. Quando questo raggiunge la cima saltate giù nella prossima stanza e qui schiacciate gli interruttori, riprendete l'ascensore, scendete e poi saltate sull'ascensore, ora operativo, che si trova alla destra della piattaforma. Prendete le due vite extra e poi scendete ancora con l'ascensore per poi saltare sulla piattaforma situata alla vostra destra, correte attraverso la stanza e girate a sinistra, seguendo la strada fino a quando non raggiungerete due tubi protetti da una copertura. Colpite quello sulla sinistra e procedete tenendo la sinistra, girate alla prima a sinistra e correte sino alla fine della via fino ad effettuare un calcio volante che infrangerà la barriera.

SOTTERRANEI DI NEW YORK - PARTE I

Per prima cosa utilizzate Korban e usate tutte le armi e i power-up che disponete per eliminare l'orda di nemici che vi arriveranno incontro. Per aiutarvi nella battaglia, muovetevi molto e cercate in ogni angolo oggetti, muni-

zioni, scudi e quant'altro vi possa aiutare nel fronteggiare la minaccia. Una volta sterminati tutti i cattivi prendete la macchina della polizia e utilizzatela per passare attraverso il campo di energia e raggiungere l'area successiva. Salite verso la cima procedendo lentamente, così da poter raccogliere tutti gli oggetti che troverete, per poter uccidere i nemici che incontrerete in piccoli gruppi e per saltare i crepacci presenti nel terreno con un minimo di calma. Una volta in cima prendete la porta posta di fronte a voi e uccidete il Mangalore che troverete all'interno, poi raccogliete la chiave che questo vi "donerà". Ora uscite e dirigetevi verso le porte antincendio, sparate al generatore che è al di là del campo di energia per disattivarlo e guadagnare l'entrata. Svoltate l'angolo e uccidete tutti i nemici provenienti dalle strade vicine, controllate bene l'area per essere sicuri che ogni angolo sia stato ripulito da visitatori indesiderati. In seguito dirigetevi verso la metropolitana uccidendo tutti i Mangalore che troverete sulla strada. Prendete la prima scala che incontrate scendendo verso sinistra. Qui troverete molti oggetti e molti nemici tra i binari abbandonati. Quando avete ripulito il tutto scendete fino a raggiungere la fine della strada ed entrate nell'area seguente, caratterizzata dai muri verdi. Raccogliete la

carta da uno dei molti Mangalore che ucciderete sulla via costellata da barili e casse esplosive, carta che vi permetterà di entrare in una delle ultime porte metalliche sulla destra. Quando entrerete nella sezione delle fogne vi imbatterete presto in un interruttore posto in cima allo schermo, schiacciatelo e passate per la porta che si aprirà di conseguenza. Schiacciate l'interruttore successivo dopo aver fatto esplodere i barili esplosivi sulla destra: questo aprirà un'altra porta che vi condurrà fuori dalle fogne. Schiacciate l'interruttore nell'angolo della sala per aprire una porta lì vicino dalla quale dovrete procedere con cautela, visto che vi attende il confronto con un Mangalore molto coriaceo. Uccidetelo e passate un'altra porta per scoprire un interruttore sulla vostra sinistra vicino al ventilatore, schiacciatelo e poi tornate indietro per scovare l'ennesimo interruttore che apre una porta



nella stanza verde. Schiacciatelo e vi troverete davanti alla porta finale del livello, che aprirete usando la chiave raccolta in precedenza.

SOTTERRANEI DI NEW YORK - PARTE 2

Proseguite con Korban fino a quando raggiungerete il primo corridoio nel quale avete ottenuto la prima chiave. Uccidete il poliziotto e strisciate attraverso la piccola apertura sulla destra. Salite le scale e saltate per raggiungere l'area successiva, proseguite sino a quando non raggiungerete un ponte che attraverserete

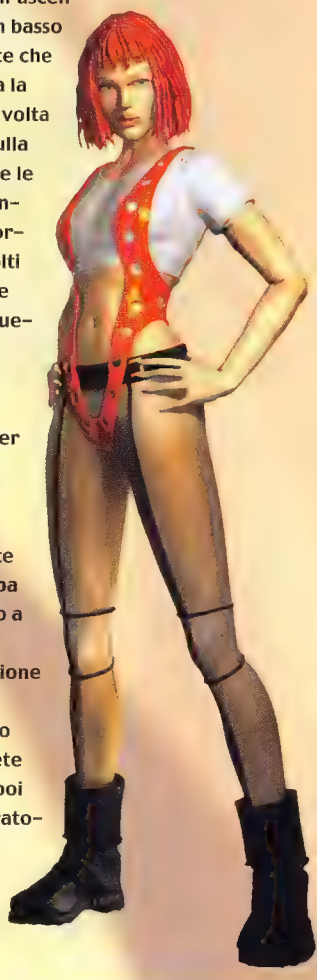
spediti stando bene attenti al poliziotto che incontrerete alla fine del passaggio. Uccidetelo e girate a sinistra dove incontrerete un nuovo nemico: uccidetelo per ottenere una chiave d'accesso e poi proseguite prendendo la strada di destra. Uccidete altri poliziotti e usate la carta trovata sulla porta gialla. Seguite il corridoio sino a raggiungere un generatore sulla destra, distruggetelo e ritornate indietro per salire sull'ascensore. Scendete quando l'ascensore raggiunge il fondo e perlustrate il corridoio per trovare oggetti e nemici, ora passate

dalla porta apertasi per entrare nell'area successiva. Camminate lungo il corridoio e schiacciate l'interruttore per aprire la porta che potete scorgere dalla finestra di fronte a voi. Procedete e uccidete il grosso mostro e la coppia di alieni, prima di saltare il crepaccio e passare dalla grossa porta alla fine della sala. Uccidete i nemici che troverete nella stanza per ottenere un'altra chiave e raccogliete gli oggetti bonus, prima di lanciare una bomba al muro alle vostra spalle per formare un grosso buco attraverso il quale passerete baldanzosi. Uccidete il mostro sulla sinistra e sfondate la grata metallica per raggiungere un'altra area, accovacciatevi per passare nella crepa di sinistra e raggiungere così la stanza che c'è oltre. Procedete con cautela, visto che vi sono un certo numero di salti non facili da fare per raggiungere la piattaforma posta sulla

vostra destra. Quando avrete ucciso l'alieno che comparirà dall'altro lato della sala, strisciate attraverso la crepa per ucciderne un altro. Girate l'angolo e raggiungete la sala di

controllo rossa e qui premete i bottoni presenti su tutti e tre i computer, ora correte oltre l'angolo e saltate il baratro per raggiungere il corridoio principale e saltate un altro baratro per raggiungere un piccolo cunicolo. Uccidete l'alieno e schiacciate l'interruttore che disabiliterà le rampe del ponte, tornate indietro

girando l'angolo e uccidete l'alieno che vi sta aspettando. Passate attraverso entrambi i tunnel protetti da grate metalliche e usate l'ascensore per salire nella nuova area, una volta arrivati in cima superate gli strapiombi saltando di piattaforma in piattaforma e lanciate una bomba all'alieno e al generatore per eliminare entrambi in un colpo solo. Saltate sull'ascensore più in basso e aspettate che raggiunga la cima, una volta in vetta saltate sulla sinistra e sfondate le grate per raggiungere una piattaforma con sopra molti oggetti. Ritornate all'ascensore e questa volta andate dritti, saltate e attaccatevi alle grate così da poter superare il dislivello. Una volta arrivati all'area successiva entrate nella piccola crepa nel muro in fondo a destra, questo vi porterà nella sezione finale del livello. Uccidete il mostro finale e raccogliete tutti gli oggetti, poi rompete il generatore per aprire la porta nascosta nell'angolo.



THE GAMES MACHINE
si Rinnova

Tutti i mesi in Edicola.

tgmmail.xol@galactica.it

Anche in versione con CD-ROM

XENIA EDIZIONI

DESIGN: Andrea Bellafante - MILANO

Parasite Eve

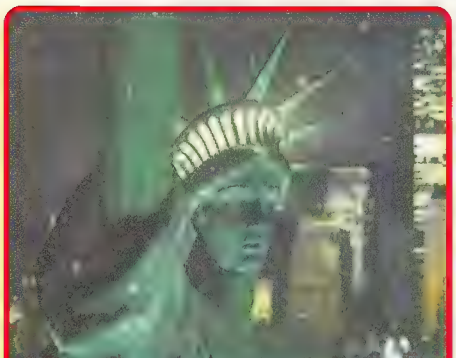
a cura di RED

Nuovo centro per la bravissima Squaresoft, che continua a regalarci un capolavoro dietro l'altro. Come Final Fantasy VII, anche Parasite Eve è infarcito di numerosi segreti: ora però, grazie alla presente soluzione, l'RPG cinematico della software house giapponese non ha più misteri. Buona caccia.

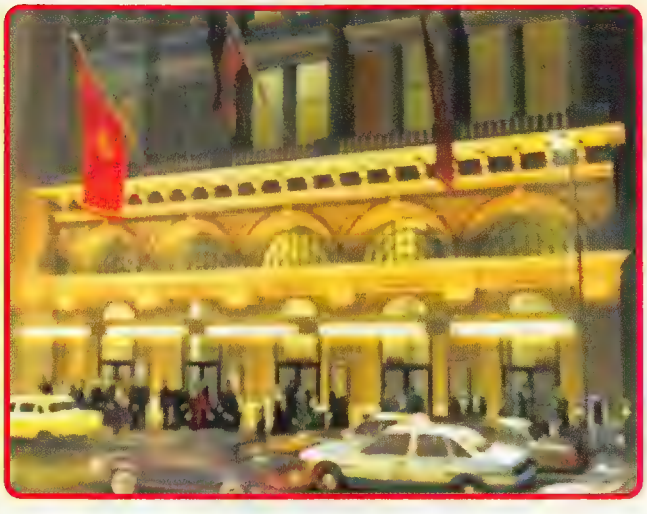
GIORNO I:RISONANZA

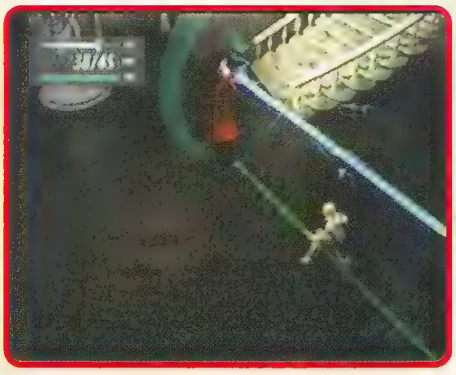
A TEATRO

Vigilia di natale. Voi impersonate Aya Brea una poliziotta del 17Th distretto del NYPD. Aspettate che la donna scenda dalla macchina, se volete cambiatele il nome, scambiate qualche parola con il vostro accompagnatore, poi entrate nel teatro. Percorrete il lungo corridoio, se volete fate ancora conversazione, quindi aprite le porte che conducono in sala.



Assistete all'opera, godetevi il filmato nel quale la cantante dà fuoco al teatro e a gran parte dei presenti e, non appena potrete comandare di nuovo Aya, correte sul palco. Minacciate la cantante con la pistola, ascoltate il suo sproloquio (fra le altre cose dirà di chiamarsi Eve) e preparatevi al primo scontro. La vostra prima battaglia sarà piuttosto semplice: aspettate di poter attaccare (dovete cioè attendere che la barra azzurra in alto a destra sia piena) quindi sparate alla donna o, se volete risparmiare munizioni, colpitela con il manganello. Eve ogni tanto vi sparerà dei lampi di energia: quando vedete che le sue mani si illuminano correte verso un lato dello schermo e sono sicuro che riuscirete a evitare facilmente il suo attacco. In questo scontro non potrete uccidere la cantante (e state tranquilli che non ci riuscirete quasi fino alla fine del gioco) però, quando le avrete tolto 40HP, la vedrete scappare verso sinistra. Terminata la battaglia assisterete a un breve flashback che vi mostrerà una sala operatoria e una bambina sdraiata su un letto. Tornati alla realtà seguite Eve a sinistra per trovare un buco nel pavimento: prima di calarvi al piano inferiore impossessatevi del medicinale +45HP nello scrigno sulla destra.





LIVELLO SOTTERRANEO

Nel corridoio sotterraneo vedrete il fantasma di una bambina (è la stessa vista nel flashback?), seguitelo, poi proseguite tralasciando le varie porte ai lati (sono chiuse a chiave). Quando la schermata cambierà per mostrare la seconda parte del corridoio, sentirete il rumore di un topo e un filmato vi mostrerà la sua mutazione in un mostro orripilante: preparatevi a combattere. Il topo ogni tanto vi sparerà tre proiettili di fuoco, cercate di scansarli stando il più lontano possibile dalla creatura (non è difficile), dopodiché portate il vostro attacco con la pistola o con il manganello. Dopo essere usciti vittoriosi dallo

scontro potrete accedere alle prime due porte: in quella di destra troverete un attore (parlateci) e 6 munizioni in uno degli armadietti, mentre, esplorando quella a sinistra, rinverrete un medicinale +45HP.
Superate la seconda serie di porte (anche queste chiuse) ed entrate nella successiva stanza a sinistra. Aprite lo scrigno per trovare un altro medicinale +45HP, esaminate il cadavere per entrare in possesso di una chiave e, se volete,

usate il telefono (quello con la luce rossa lampeggiante) per salvare il gioco. Lasciate questa locazione e dedicatevi a visitare tutte le altre stanze: adesso che avete la chiave l'unico posto preclusovi è quello in fondo al corridoio. Aprite la seconda porta a destra per trovare 6 munizioni (se vedete un volatile lasciatelo stare o dovrete affrontarlo in combattimento), poi controllate dove conduce quella di sinistra. Vi ritroverete nel camerino di Melissa (è il vero nome della cantante che adesso si fa chiamare Eve): prendete altre munizioni dall'armadietto e leggete il diario sul tavolo per venire a conoscenza di alcuni fatti interessanti sulla vita della donna e per rinvenire un'altra chiave.

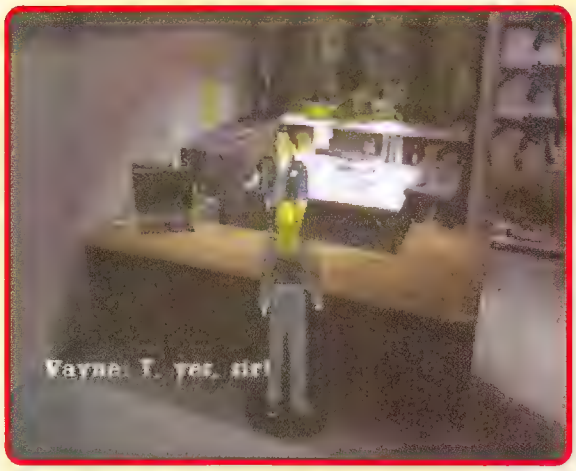
Tornate nella prima sezione del corridoio (dovrete affrontare altri topi mutati), entrate nella camera a sinistra, impossessatevi del

power-up per le armi, avvicinatevi al muro nell'angolo in basso a sinistra e interagiteci per riuscire a raggiungere una locazione segreta: qui, in uno scrigno, troverete una buona armatura che vi consiglio di indossare immediatamente. Rimane da esplorare la stanza a destra: potete entrarci passando sia dalla prima che dalla seconda porta a sinistra ma, visto che se opterete per la prima dovrete affrontare dei mostri, mi sembra ovvio suggerirvi di prendere l'altra strada. Recuperate il medicinale +45HP nello scrigno e uscite da dove siete entrati per evitare di spendere forze inutilmente.
Terminata di visitare questa zona salvate il gioco e oltrepassate la porta in fondo per incontrare nuovamente Eve. La cantante è seduta a un pianoforte e quando vi avvicinerete subirà una terribile mutazione. Prestate attenzione ai suoi deliri riguardanti la liberazione dei mitocondri poi combattete. Questo secondo scontro con la donna è simile al primo, solamente che adesso vi verranno sparati due diversi raggi di energia più difficili da evitare: cercate di stare in mezzo ai due lampi e seguite i loro movimenti per non farvi toccare. Al vostro turno sparate a Eve (dato che si muove molto non riuscirete facilmente a colpirla con il manganello) o usate un medicinale se la vostra vitalità tende a scendere troppo. Lo scontro terminerà quando riuscirete a togliere 80HP alla creatura: assisterete a un secondo flashback (molto simile al primo) e, quando tornerete alla realtà, Eve sarà scomparsa.
Avvicinatevi al piano per scoprire un buco nel pavimento: calatevi al livello delle fogne.

LE FOGNE

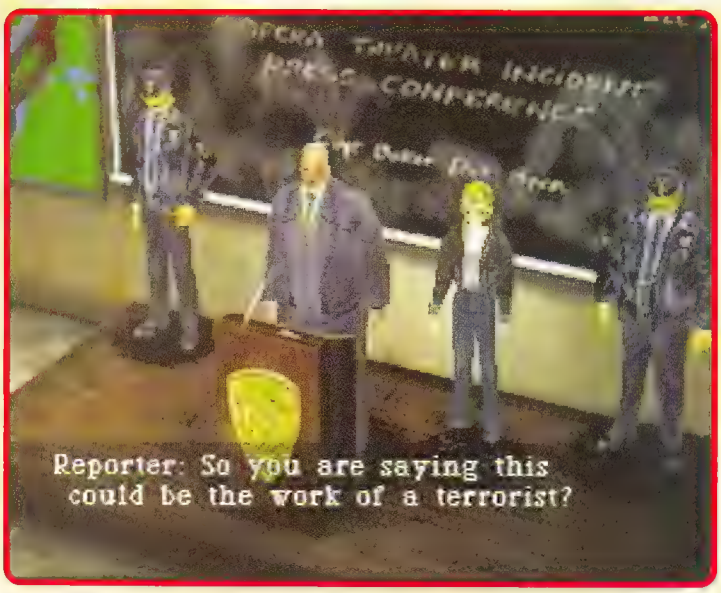
Andate a nord, affrontate i mostri che incontrerete lungo il tragitto e, raggiunta la locazione con le due scale, prendete l'arma che si trova nello scrigno a sinistra. Proseguite sempre verso l'alto, osservate la nuova apparizione del fantasma, impossessatevi del contenuto dei tre scrigni abilmente nascosti nell'ombra, poi seguite la bambina. Dopo un altro scontro raggiungerete un cancello con accanto un interruttore: usatelo una prima volta per salvare e una seconda per aprire la strada che conduce nuovamente a nord.
Per la terza volta vi imbatterete in Eve. La donna, stanca di combattere con voi, scapperà lasciandovi a fronteggiare un orribile mostro che emergerà dalle acque delle fogne. Questo nuovo contendente è composto da due parti separate, la coda e la testa: concentrate i vostri attacchi sulla prima fino a distruggerla, poi passate alla seconda. La creatura ha due tipi di attacchi: fino a quando sarà in possesso della sua coda vi spedirà una successione di mezzelune (aspettate da un lato dello schermo che lanci l'attacco, correte dall'altra parte e rispondete al fuoco), poi sputerà tre fiammate facilmente evitabili (ancora una volta attendete la sua mossa quindi passate alla controffensiva). La coda ha 80HP, la testa 120HP: distruggete entrambe e vi sarete liberati di questa terribile

minaccia.
Sconfitto il mostro delle fogne, Aya uscirà dal teatro per trovare un giornalista che la tempesterà di domande. L'arrivo di Daniel, il collega poliziotto, che con un pugno manderà a terra l'intervistatore, sarà provvidenziale e Aya



Scendete al livello sotterraneo, lasciate perdere le due porte sul fondo (una è chiusa, l'altra conduce al canile) ed entrate nella stanza dove vengono distribuiti gli armamenti. Parlate con lo stralunato Wayne e osservate come viene sgridato dal suo superiore, Torres: vi verrà regalata una nuova arma, vi verrà spiegato a cosa servono i tools e, volendo, potrete scambiare il permesso che vi è stato dato per aggiungere uno slot a un oggetto del vostro equipaggiamento. Potete tornare da Torres ogni volta che vorrete scambiare uno di questi permessi. Esaminate adesso i tre scrigni presenti in questa stanza: quello accanto alla porta contiene un tool, dentro quello sulla scrivania potete trovare 6 munizioni e nell'ultimo c'è un medicinale +45HP. Quando ne avete l'occasione, provate a tornare a controllare gli ultimi due: con vostra gioia potreste apprendere che il loro contenuto è stato ripristinato. Parlate con Wayne e scoprirete così che potrete effettuare due nuove operazioni: potrete lasciargli in deposito tutti gli oggetti che ritenete non vi servano momentaneamente (approfittatene immediatamente dato che, quasi sicuramente, il vostro limitato inventario sta straripando) e avrete la possibilità di barattare i punti bonus guadagnati in battaglia per incrementare le potenzialità del vostro equipaggiamento. Per darvi un piccolo aiuto nella scelta degli oggetti da depositare vi dirò che le due chiavi trovate nel teatro non vi serviranno nelle prossime missioni. Pronti per proseguire in questa incredibile avventura? Bene, tornate di sopra e fate conoscenza con Ben, il figlio di Daniel, quindi parlate con la poliziotta nel corridoio per sapere che il capo vi sta aspettando: raggiungetelo immediatamente nel suo ufficio. Vi verrà spiegato che dovrete partecipare a una conferenza stampa per calmare l'interesse della stampa riguardo a quanto è successo il giorno prima a

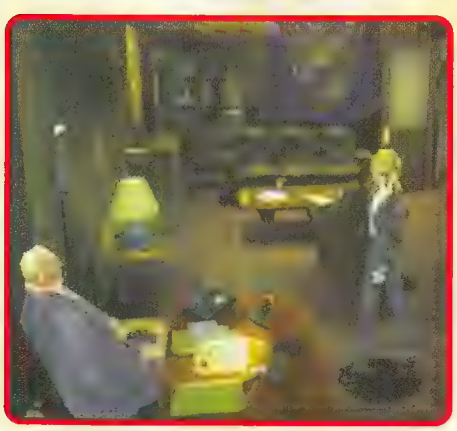
potrà finalmente andarsene a casa per godersi un po' di meritato riposo.

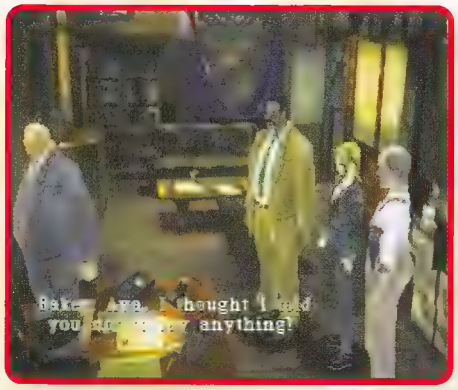


GIORNO 2: FUSIONE

NYPD

Il secondo giorno inizia al dipartimento di polizia: seguite la conversazione con i vostri colleghi e con il vostro capo, se volete salvate il gioco al telefono, poi lasciate la stanza. Aprite la porta a sinistra per ritrovarvi negli spogliatoi: frugate negli armadietti per trovare un'armatura e un medicinale +90HP.

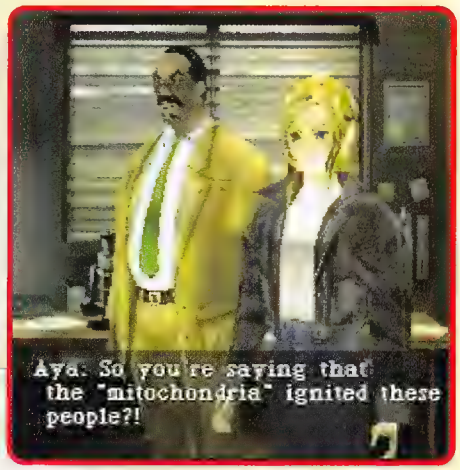




teatro: Baker sottolineerà in modo molto marcato che dovrete lasciare condurre a lui tutta l'intervista. Ora assisterete alla scena della conferenza, il capo della polizia cercherà di aggirare abilmente le domande dei giornalisti ma Aya, stanca di sentire un mucchio di bugie, rivelerà a tutti che l'intera faccenda ha a che fare con la capacità di Eve di agire sui mitocondri. Al termine di questa sequenza verrete rimproverati da Baker ma poi vi verrà affidato un nuovo compito: al museo c'è un ricercatore che si interessa dei mitocondri e voi dovrete parlargli per scoprire qualche cosa di più sull'intera faccenda. Lasciate la stazione di polizia e recatevi al museo.

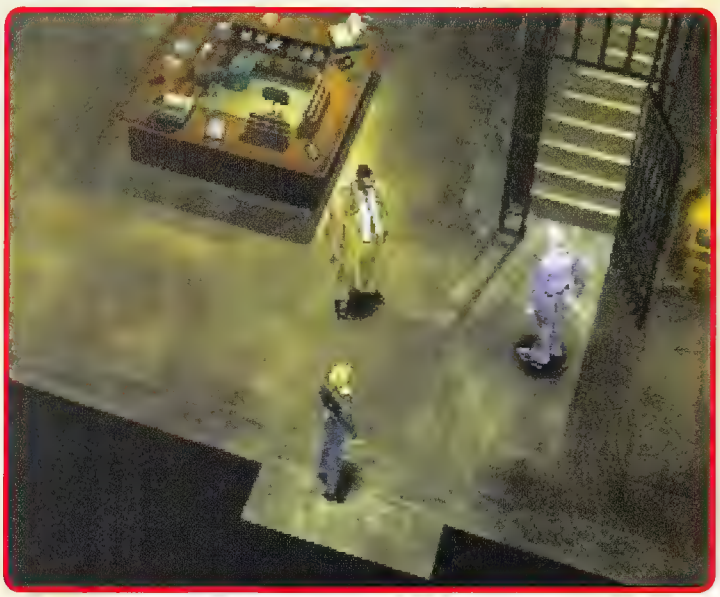
IL MUSEO

Non impiegherete molto a convincere la guardia a lasciarvi passare e, una volta all'interno, mentre aspettate che Daniel salga le scale, firmate il registro sul tavolo. Se volete potete usare il telefono per salvare il gioco. Salite al piano superiore, entrate nella porta che vi indica il vostro collega e prestate attenzione alla conversazione di carattere tecnico. Vi verrà spiegato che i mitocondri sono quella parte della cellula che si occupa di generare l'energia essenziale per la vita ma, cosa che li rende molto interessanti, hanno un loro codice genetico specifico. Potrebbero quindi esser visti come una parte estranea al nostro organismo, delle specie di parassiti, se non fosse per il semplice fatto che senza di loro la vita non potrebbe esistere. Il professore vi metterà al corrente, inoltre, di una leggenda che vorrebbe far risalire il codice genetico dei mitocondri a una donna vissuta moltissimo tempo fa in Africa di nome Eve (che tradotto sarebbe Eva). La leggenda dice anche che i mitocondri potrebbero avere anche degli altri scopi e che verrà il momento in cui, grazie alla loro rapida evoluzione (infatti si sviluppano dieci volte più velocemente del resto della cellula), prenderanno il sopravvento sul resto dell'organismo umano. Terminata la scioccante lezione di biologia tornate alla stazione di polizia, correte a parlare con Baker (nella sala conferenze) e, dopo che



vi avrà affidato il compito di andare a fermare il concerto di Eve, dirigetevi a Central Park.

CENTRAL PARK



Giunti a destinazione Daniel non potrà proseguire (avvicinandosi al cancello la sua temperatura corporea si innalzerà terribilmente) e affiderà a voi il compito di cercare suo figlio. Oltrepassate le mura, continuate a camminare verso sud e, in prossimità dell'auto di polizia, usate il telefono per salvare il gioco. Seguite il sentiero (avete notato lo scrigno con le munizioni nascosto fra gli alberi?), sbarazzatevi dei serpenti che vi attac-

cheranno e raggiungete i tre cancelli che conducono all'interno dello zoo. Cercate fra le ombre delle inferriate a destra e a sinistra per rinvenire altre munizioni, poi varcate l'entrata centrale.
Impossessatevi dell'arma nello scrigno in alto e proseguite verso nord per raggiungere, dopo un altro scontro a fuoco, una stanza piena di utilissimi oggetti.
Tanto per cominciare potete usare il telefono sulla parete per salvare il gioco, poi frugate fra i cassetti per scovare una chiave, aprite l'armadio per guadagnare una nuova armatura e, dopo aver spostato il lettino che vi impedisce di raggiungere l'estremità sinistra, raccogliete la nuova arma che si trova all'interno di un mobile. Uscite da questa locazione, andate a destra e aprite la porta successiva (adesso avete la chiave): qui non troverete nulla di essenziale per il proseguimento nell'avventura ma, dopo aver sconfitto un gruppo di serpenti, potrete inoltrarvi fra gli alberi passando dalla vetrata infranta per esaminare i tre scrigni. Raccolta la medicina +90HP, il power-up per l'armatura e la pozione contro il veleno (potete prenderla per guarirvi e in seguito diminuirà la possibilità di essere avvelenati nuovamente), tornate alla piazza e riprendete la vostra strada verso destra.
Per il momento non curatevi del portale che conduce a nord, affrontate i mostri che cercheranno di affettarvi con le loro lame (cercate di stargli il più lontani possibile in modo che i loro colpi, eseguendo un tragitto molto ampio, siano facilmente evitabili), prendete le munizioni (ben 15!) dallo scrigno nascosto dietro la colonna e incamminatevi verso destra. Vi trovate adesso in un'ampia zona totalmente superflua ai fini del gioco, se quindi non vi interessa trovare oggetti extra, o se il vostro inventario è già pieno di cose di cui non potete fare a meno, proseguite tranquillamente attraverso il portale che prima vi avevo detto di trascurare. Se invece volete esplorare ogni singola locazione del gioco seguite il sentiero sul quale vi trovate che, prima di riportarvi al por-

tale, vi farà compiere un lungo giro turistico per lo zoo: cercate di non soccombere ai mostri che vi attaccheranno e fate attenzione a tutti gli scrigni, contenenti munizioni e medicinali, che incontrerete.
Qualunque sia la vostra scelta, prima o poi, per proseguire nel gioco, dovrete comunque passare dal portale. Proseguite a nord, ignorate la strada a sinistra (per il momento il corpo carbonizzato vi impedisce di passare) e continuate diritto verso l'edificio che si staglia davanti a voi. Sul palco vedrete Eve: spostatevi a sinistra, a sinistra, alla biforcazione percorrete le scale, esplorate attentamente la zona nascosta dal muro per scovare uno scrigno, quindi andate a destra per poter salvare il gioco a una delle cabine telefoniche. In questa locazione, ucciso una specie di orso, potrete prendere altre munizioni dallo scrigno accanto al muro.
Tornate indietro, scendete dalla scalinata e imboccate nuovamente il sentiero per proseguire verso sinistra e ritrovarvi in un piccolo labirinto in mezzo alla boscaglia. Fortunatamente questa zona non è molto grande e non dovete quindi avere paura di perdervi: se volete comunque trovare subito l'uscita seguite il fantasma della bambina. Se invece siete intenzionati ancora una volta a visitare ogni locazione, imboccate uno qualsiasi dei viottoli: non impiegherete molto a capire com'è strutturata quest'area e sono sicuro che non avrete problemi a scovare gli scrigni dislocati nella zona. Dopo aver raccolto medicine, munizioni, un'armatura, un potenziamento per la difesa e un tool, cercate il ponte con le due scalinate e passate sotto alla struttura (sopra vi sono solamente dei mostri). Fate attenzione ai due scrigni celati dalle colonne (contengono dei power-up), quindi continuate a camminare fino a raggiungere un telefono: salvate il gioco e preparatevi a un difficile scontro.
Ripristinate la vostra energia, scegliete il vostro equipaggiamento migliore e, quando vi sentite pronti, entrate nello spiazzo a destra per affrontare un terribile mostro. Dal terreno fuoriescono quattro serpenti e ognuno di questi vi sparerà una palla appuntita che, raggiunto il livello del suolo, si dividerà in un cospicuo numero di proiettili. Concentratevi su un singolo rettile (io mi sono trovato bene a sfogare la mia ira su quello centrale), evitate il suo colpo

osservate il disgustoso filmato (tutte le persone presenti vengono trasformate in una strana melma), poi tornate all'aperto e seguite il fantasma della bambina verso destra per raggiun-

standogli moto vicino, quindi sparategli. Ogni testa ha 200HP e, a mano a mano che ne distruggerete una, le altre diventeranno più grosse. Il serpente che rimarrà da solo avrà dimensioni gigantesche e vi attaccherà dalla parte bassa della schermo: stategli lontano, correte da una parte all'altra dello spiazzo per cercare di evitare i suoi fendenti, poi contrattaccate. Un trucco che può tornarvi utile è il seguente: disfatevi delle prime due teste poi non concentrate più i vostri attacchi su un singolo rettile ma puntate a indebolire i due rimanenti. Questo stratagemma vi porterà ad affrontare un serpente finale con poca energia e quindi facilmente eliminabile. Per tutta la durata del combattimento tenete d'occhio la vostra energia e, se necessario, spendete un turno per prendere un medicinale. Terminata la battaglia tornate nella schermata a sinistra e salvate nuovamente il gioco (la prudenza non è mai troppa).
La parte più difficile della giornata l'avete superata ma non potete ancora gioire: vi aspetta ancora un altro scontro con Eve.

Assicuratevi di avere un buon livello di HP, andate a destra, parlate con la cantante e salite sulla carrozza. Osservate lo splendido filmato della carrozza in corsa con il cavallo in fiamme e, appena ne avrete la possibilità, sparate alla donna. Eve cercherà di colpirvi in due modi: con una semplice manata e con un raggio che emetterà dopo essersi spostata sopra di voi. Cercate di evitare il primo tipo di attacco con rapidi movimenti mentre, per non soccombere al secondo, agite così: quando vedete che la cantante vola in alto andate in un angolo della carrozza e, quando vi accorgete che sta per sparare, spostatevi su quello opposto. Dopo che le avrete inferto danni pari a 300HP la battaglia terminerà, la carrozza sbatterà contro un muro e voi perderete conoscenza.

Il resto della giornata è composta da scene nelle quali dovrete fare solo da spettatori. Daniel ritrova suo figlio Ben che in realtà non era andato a Central Park, il sindaco decide di far evacuare la città (tutta la polizia darà una mano per regolare il traffico) e, nelle vie rimaste ormai deserte, uno studioso giapponese di nome Maeda cerca di superare un posto di blocco. Quando Aya riprende i sensi si ritrova in una piccola stanza e scoprite che è stata ritrovata da Maeda: fortunatamente quest'uomo non ha intenzioni ostili. Durante la conversazione, Daniel farà irruzione nella stanza e, dopo avervi rivolto poche parole, vi costringerà a dormire.

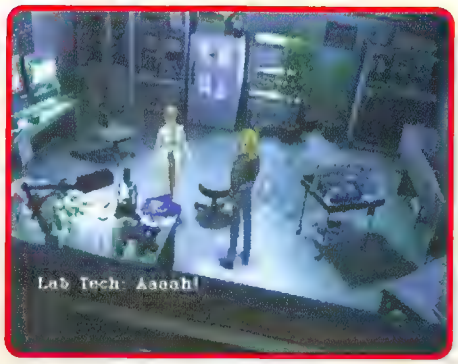
GIORNO 3: SELEZIONE

SOHO

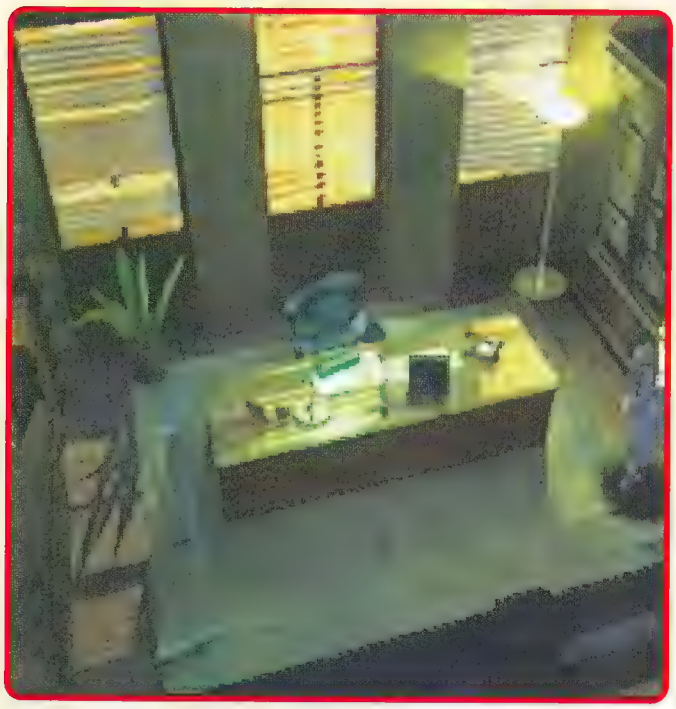
Al mattino vi ritroverete da soli nella stanza, prendete le munizioni nello scrigno e uscite. Parlate con Maeda (vi racconterà che tempo addietro, in Giappone, è successa una cosa simile a quella che si sta verificando ora) e, prima di andarvene con la macchina di Daniel, visitate la zona nella quale vi trovate. Andate a sinistra, frugate nella spazzatura per trovare una trading card, continuate lungo il marciapiede per raggiungere un negozio di armi e lasciate che il vostro collega lo apra per voi. All'interno potete trovare otto oggetti tra cui 2 power-up, un tool, due nuove armi, un manganello, un'armatura e delle munizioni. Tornate ora sul marciapiede e andate nella direzione opposta per trovare una farmacia. Se volete usate il telefono per salvare il gioco poi raccogliete tutti gli oggetti negli scrigni e perlustrate attentamente gli scaffali per trovare altre cose interessanti. Non lasciatevi scappare la piccola stanza in alto a sinistra che contiene qualche medicinale. Ora potete salire in macchina e, dalla mappa della città, scegliete come destinazione il museo: Maeda vorrebbe fare delle analisi e voi sapete che nel laboratorio del professore ci dovrebbero essere le attrezzature necessarie. Osservate gli esperimenti che verranno condotti e ascoltate la discussione che seguirà: a quanto pare il professore non ha lasciato la città e, quando Daniel troverà una curiosa lista sul suo computer, vi caccerà fuori dal suo laboratorio. Recatevi alla stazione di polizia.

NYPD

Giunti alla stazione di polizia vedrete che è stato messo tutto a soqquadro: Eve è qui. Dopo che Maeda vi avrà regalato un portafortuna, entrate nel corridoio e parlate con il poliziotto steso a terra per due volte per ottenere delle munizioni (saranno molti i colleghi che incontrerete: parlate con ciascuno di essi e otterrete ogni volta importanti informazioni e altre munizioni). Dopo un combattimento entrate negli spogliatoi (porta in basso a sinistra), cercate negli armadietti per trovare un medicinale +180HP, poi dirigetevi negli uffici e salvate il gioco.
Andate al piano di sotto, disfatevi di un paio di



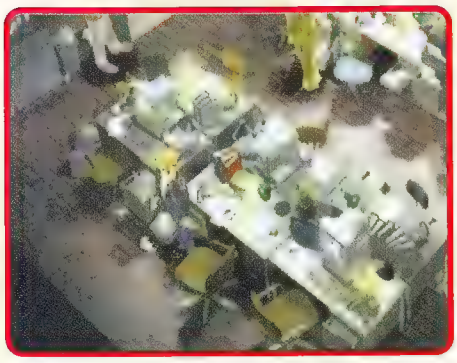
altri mostri e sgattaiolate nella stanza degli armamenti: scoprirete che Torres è stato ucciso e Wayne sarà costretto a prendere il suo posto. Deponete tutti gli oggetti che non vi servono e controllate gli scrigni di questa locazione per vedere se contengono qualche medicinale o delle munizioni. Recatevi al canile, parlate con la donna e scoprirete che Shiva, il cane lupo che teneva compagnia a Ben, è impazzito: il bambino lo sta seguendo verso i piani superiori della stazione di polizia.
Tornate di sopra, entrate nella sala conferenze, impossessatevi dell'armatura nello scrigno, quindi prendete le scale che conducono al primo piano. Seguite il corridoio, entrate nella stanza, affrontate i due mostri (cercate di stare il più possibile lontano da loro), prendete il medicinale +180HP nello scrigno e raccogliete la chiave nella stanza accanto (la individuate dal luccichio). Uscite, proseguite a sinistra, sbarazzatevi dei ragni (non sarà uno scontro facile, continuate a muovervi per non farvi catturare nelle ragnatele e concentrate il fuoco su un singolo aracnide) ed entrate nell'ufficio.
Prendete il power-up per l'armatura dallo scrigno sul pavimento, il medicinale +180HP da quello sulla scrivania e salvate il gioco. Ora andate a nord e seguite le scale per giungere al secondo piano.
Vi attende un altro duro scontro, se necessario non esitate a usare qualche magia e, dopo aver vinto la battaglia, non curatevi: infilatevi nella prima porta che incontrate e chiedete all'infermiera di lenire le vostre ferite. Tornati nel corridoio frugate il corpo del poliziotto per trovare una chiave, poi proseguite verso l'alto ed entrate nella stanza sul fondo: salvando la vita a un uomo entrerete in possesso di un ottimo fucile. Prima di uscire prendete il power-up nello scrigno. Andate a destra, se volete visitate la stanza in fondo al corridoio (dopo un combattimento con altri ragni guadagnerete dei medicinali), quindi continuate a nord: arriverete giusto in tempo per salvare Ben e Baker dal mostro nel quale si è trasformato Shiva.
Il mostro ha tre teste e per sconfiggerlo dovrete abbatterle tutte: quella a destra ha 200HP, quella a sinistra 300HP, quella centrale 450HP. Concentrate le vostre forze su una di queste e solo quando l'avrete distrutta passate alla successiva. Verrete attaccati con un lampo di energia (cercate di evitarlo correndo dall'altro lato dello schermo), con delle onde che sconquassano il terreno (fanno un sacco male e potete scansarle solamente se vi trovate dall'altra parte della locazione rispetto al punto da dove vengono emesse) e con un colpo di zampa (se vi accorgete che la creatura sta effettuando questa mossa allontanatevi subito dalla sua traiettoria). Come se tutto questo non fosse abbastanza, questo terribile essere ha dalla sua anche un'altra mossa: una magia curativa che gli fa ripristinare 100HP. Siate quindi pronti a una dura battaglia, cercate di schivare quanti più attacchi potete, quando vedete che il vostro livello di vitalità si abbassa non esitate a usare i medicinali (d'altronde lungo la strada per arrivare fino a qui dovreste averne trovati parecchi) e provate a sfruttare qualche magia.
Terminato lo scontro arriverà Daniel che ringrazierà voi e Baker per aver salvato suo figlio.



GIORNO 4: CONCEPIMENTO

NYPD

La giornata inizia alla stazione di polizia, seguite la conversazione (si pensa che l'attacco di Eve sia stato solo un diversivo per distogliere l'attenzione dalla banca del seme), poi usate le due chiavi che avete trovato il giorno prima: nell'armadietto negli spogliatoi troverete una trading card, mentre nei tre scrigni nella stanza delle armi al piano sotterraneo potrete recuperare dell'utilissimo equipaggiamento.
Depositate gli oggetti che non vi servono da Wayne, poi andate al secondo piano ed entrate nella prima stanza (quella dove c'era l'infermiera che vi ha curato) per ritrovare Maeda. Durante il dialogo con lo scienziato arriverà Daniel che vi donerà delle munizioni. Dalla mappa scegliete come destinazione l'ospedale.
opedale

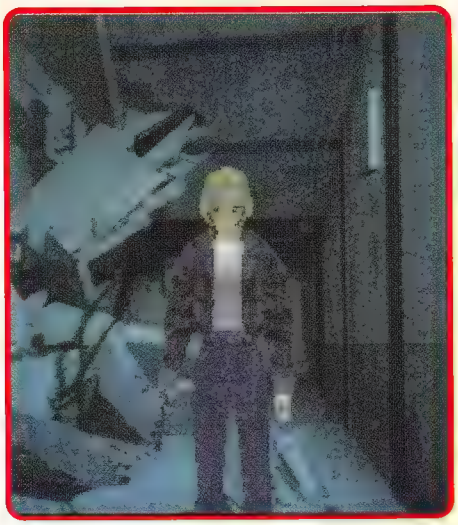


L'OSPEDALE

LIVELLO SOTTERRANEO

Parlate con Maeda (vi regalerà un altro portafortuna) ed entrate all'interno dell'edificio. Prendete le munizioni nello scrigno dietro la porta in alto, se volete salvate il gioco e percorrete il corridoio a sinistra (per il momento la porta in alto è chiusa): incontrerete nuovamente il fantasma della bambina. Prendete l'ascensore in basso (usate i pulsanti sul muro) e decidete il piano con il tastierino: per qualche istante andrete verso l'alto poi i cavi verranno

tagliati e, dopo una breve caduta, vi ritroverete al livello sotterraneo. Usate nuovamente il tastierino per uscire dall'ascensore e osservate il generatore andare in cortocircuito: a quanto pare Eve vuole intrappolarvi qui sotto per impedirvi di intralciare i suoi piani.
Seguite il corridoio, proseguite verso il basso e, raggiunte le scale, osservatele crollare: anche questa strada è stata sbarrata. Tornate verso l'alto: la prima porta conduce alla sala delle autopsie ed è chiusa, la seconda è aperta ma per il momento evitatela, continuate invece lungo il corridoio che svolta a destra e aprite l'ultima porta in fondo a sinistra. Nello scrigno trovate un medicinale +180HP, cercate poi nei cassetti per scovare una chiave, quindi salvate il gioco (tornate qui a registrare la posizione ogni volta che vorrete). Andando a sinistra giungerete adesso in una stanza dalla scarsa utilità (volendo potete anche decidere di lasciarla perdere) e, dopo aver ucciso dei mostri (fate molta attenzione a quelli gelatinosi che sparano delle sfere rosse: aspettate la loro mossa prima di contrattaccarli), impossessatevi del power-up per l'armatura che si trova nello scrigno.
Visitate adesso la stanza che vi avevo detto di evitare, prendete il fusibile dallo scaffale a destra (lo noterete per il luccichio), spostatevi verso l'alto per fronteggiare due mostri gelatinosi (basta un po' di pratica e riuscirete a eliminarli con grande facilità) e controllate i due



scrigni: quello in alto contiene solo delle munizioni mentre quello in basso a sinistra cela uno splendido lancia granate. Passate ora alla sala delle autopsie (la chiave che vi serviva è quella che avete trovato), scontratevi con altri mostri (se avete difficoltà a ucciderli provate con il fucile), recuperate un tool e un power-up per le armi e proseguite nella stanza in alto.
Liberate anche quest'area, poi recuperate il fusibile sopra l'armadietto (e con questo sono due) e la tessera blu dal cadavere carbonizzato. Tornate nel corridoio, percorretelo fino in fondo e usate la tessera blu per aprire la porta a vetri. Non lasciatevi sfuggire il buon mitragliatore nello scrigno, andate a sud per recuperare il power-up nascosto fra le macerie quindi tornate indietro. Cominciate a inserire i due fusibili che avete raccolto nella generatore nell'angolo, quindi entrate nella stanza a destra: dopo aver sconfitto un mostro (continuate a colpirlo con il mitragliatore senza

lasciargli il tempo di usare la sua arma), potrete raccogliere il terzo fusibile, un tool e un medicinale +90HP. Finalmente potete riattivare l'energia (prima dovete aggiustare i fili).
Andate a destra per tornare all'ascensore: usatelo per tornare di sopra.

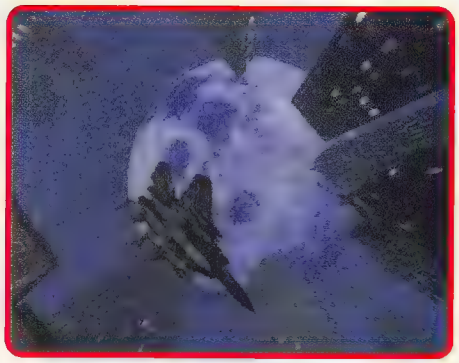
L'OSPEDALE

IL TREDICESIMO PIANO

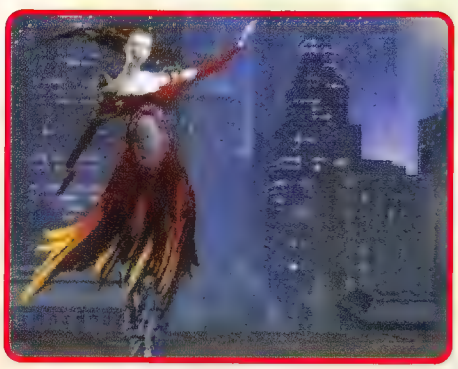
Seguite il fantasma fino alla sala d'ingresso, affrontate i quattro mostri gelatinosi (attenti ai loro colpi letali!), salvate il gioco e oltrepassate la porta in alto (adesso è aperta). Liberate quest'area per salvare le due persone nell'angolo in basso a destra, dopodiché parlateci. Andate a destra, disfatevi delle creature che vi assaliranno e, dopo il flashback, parlate con la donna per farvi dare la tessera verde. Prima di andarvene aprite lo scrigno per ottenere un'ottima armatura.
Tornate nella locazione degli ascensori, aprite la porta a vetri, prendete il power-up nello scrigno a nord (nascosto nell'ombra) ed entrate nella stanza a sinistra. Combattete la creatura che incontrerete (è più forte dei mostri che

si affrontano normalmente ma non dovrebbe darvi troppi problemi), quindi recuperate le munizioni e girate la prima valvola: ora la banca del seme non è più funzionante. Usate l'ascensore per raggiungere il tredicesimo piano.
Oltrepassate la porta a sinistra, impossessatevi di una nuova arma che si trova nello scrigno, poi osservate la freccia rossa sul muro e spostate il macchinario per trovare un pulsante: premetelo e la porta a nord si aprirà.
Raccogliete il power-up per l'armatura dallo scrigno in alto a sinistra, incamminatevi verso l'alto ed entrate nella stanza a destra. Frugate fra gli appunti per trovare una lista di nomi (la stessa che Daniel aveva visto sul computer nel museo) e una chiave. Aprite i due scrigni a destra (uno, rosso, è ben mimetizzato) per entrare in possesso di una pozione e di alcune munizioni. Salvate il gioco, uscite da questa locazione e prendete l'ascensore a nord per raggiungere, dopo aver visto lo splendido filmato FMV, il tetto dell'ospedale.
Siate pronti ad affrontare un gigantesco ragno con 750HP. Vi muoverete in una locazione decisamente ampia e, mentre dovrete stare il più possibile lontano dal mostro per schivare le sue ragnatele (se vi colpiscono non potrete più muovervi), sarete costretti ad avvicinarvi a lui per colpirlo. Continuate a correre per evitare

le palle di fuoco che vi lancerà e non andategli troppo vicino se non volete che vi colpisca con una sua zampata (che comunque non vi toglie molta energia). Fintanto che non gli permetterete di bloccarvi avrete vita facile, stategli quindi alla larga e cercate di colpirlo solamente quando avrà piazzato le sue tele.
Una volta che gli avrete tolto 750HP il ragno cadrà in un buco e apparirà Eve: purtroppo è riuscita nel suo intento di sottrarre del seme dall'ospedale. Assistete a un altro filmato nel quale la donna userà il suo potere per uccidere il pilota di un jet e correte verso sinistra per evitare l'esplosione che provocherà l'aereo schiantandosi sul tetto dell'edificio. Voi troverete riparo su un'impalcatura per lavavetri: sfortunatamente la leva che la teneva bloccata si sposterà, facendovi precipitare verso il basso. Dovete quindi correre a tirare la leva ma verrete bloccati da un ragno: sbrigatevi a ucciderlo (non rappresenta un grosso problema), poi fermate la corsa dell'impalcatura. Vi ritroverete a un metro da terra e Maeda e Daniel



verranno in vostro soccorso.
Giunti alla stazione di polizia salvate il gioco, andate da Wayne per sistemare il vostro inventario, quindi raggiungete l'ufficio del capo: si deciderà di ricercare Eve e il professore del museo, che a quanto pare è invischiato nella faccenda, per tutta la città.
Bene, per questa puntata è tutto. Ci risentiamo sul prossimo numero per la conclusione di questa splendida avventura e per un mucchio di trucchi e informazioni riguardanti la misteriosa modalità di gioco EX.



daL 9 NovEmBRe oCcHio a cOsa gUaRDi.

LioN nEtworK DAl LuNeDI Al veNeRdI oRE 20 su tmc2

www.elleti.it/lion

VEdRai cosA viNcI.

Dal 9 novembre la tua trasmissione preferita torna alla grande su TMC2 con un sacco di novita' interessanti. Un sito Internet sempre piu' ricco, e il gioco interattivo di Lion tutto nuovo e ancora piu' dinamico, con scenari 3D di adrenalina pura, che ti incolleranno alla TV e al telefono.

E con Lion (sempre lui, lo snack per ruggire di piacere, una meravigliosa barretta di wafer e cereali ricoperta di squisitissimo cioccolato al latte) a gennaio parte un fantastico concorso:

Aut. Min. Scade il 31/5/99

puoi vincere ogni settimana uno Scooter Lion Dragster by Italjet, e alla fine ci sara' una super estrazione di altri 10! Le istruzioni per partecipare e tutti i particolari li trovi sulla confezione di Lion.

Dal 9 novembre, Lion Network e' in onda con tutto questo e anche di piu'. Chi c'e', c'e'. Chi non c'e', peggio per lui.

Roooaarrr.

Nestlé

Comunicato Motorshow di Bologna 1998

MOTORSHOW MOTORSHOW MOTORSHOW

Lion Network **"LIVE FROM MOTORSHOW"!!!**
Ragazzi dal 5 dicembre saremo al Motorshow di Bologna nello stand ITALJET (padiglione n.20).

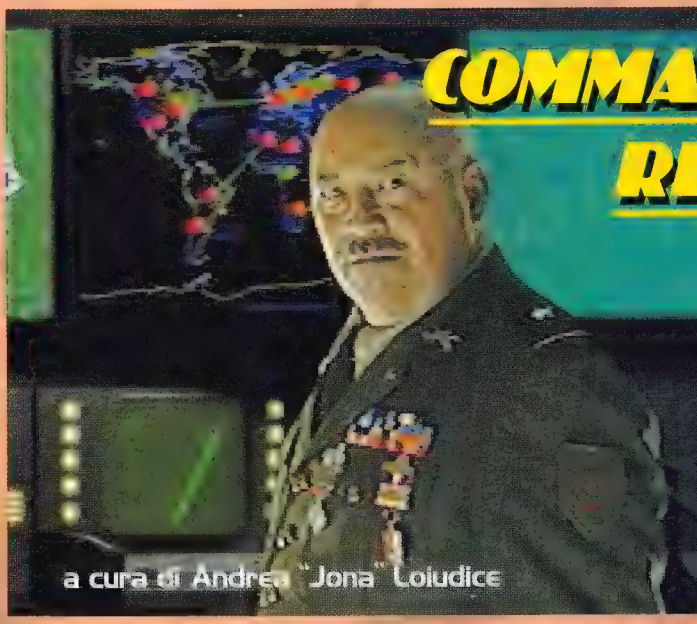
Grandi sorprese vi aspettano!!!

Tutti i giorni saremo in collegamento videoconferenza in diretta con la trasmissione su TMC2 con Adriana e i nostri redattori telematici...

Con il nostro inviato speciale Andrea Besana organizzeremo servizi, inchieste, interviste, divertimento!!!
Avremo la grande tecnologia, la sperimentazione e l'avanguardia....

Le caratteristiche che hanno reso unico Lion Network le troverete al Motorshow!
Televisori, videoregistratori, computer, fax in diretta, il nostro sito (www.lionnetwork.com)... Lion Network, una televisione per dialogare con voi anche attraverso questi grandi eventi!

Nello stand saremo in compagnia di ConsoleMania, The Games Machine, Nintendo Magazine e tutte le altre testate Xenia Edizioni con cui organizzeremo grande spettacolo e divertimento!!!
Vi aspettiamo per giocare insieme e per vivere grandi emozioni!!!



COMMAND AND CONQUER RED ALERT: RETALIATION

Command and Conquer ha dominato il genere strategico fin dal suo arrivo su Playstation un po' di tempo addietro. L'ultima versione di C&C non fa eccezione alla regola e si sta rapidamente facendo strada verso la top ten dei giochi Playstation. Nei prossimi tre mesi vi presenteremo tutte le trentatré missioni, cominciando dalle prime dieci missioni dell'Alleanza che sono spiegate e complete di mappa. Offriremo anche tutti i trucchi e i suggerimenti generali per raggiungere la vittoria in ognuna di esse, ma la cosa più importante da ricordare è che noi siamo i buoni!

a cura di Andrea "Jona" Loiudice

STRATEGIE E TATTICHE

Come nella maggior parte dei giochi Playstation di cui abbiamo parlato su queste pagine, anche in questo caso ci sono delle tecniche che possono garantire quasi sempre la vittoria in gran parte degli scenari di battaglia. Queste tattiche potranno richiedere pratica e perseveranza, quindi siate pazienti e continuate a provare, e ricordate sempre che c'è più di un modo per vincere una guerra.
Alcune delle missioni che affronterete avranno già delle mura sparse per la mappa, eliminatele perché di solito sono piazzate malamente e costruitene di nuove per circondare aree e strutture importanti. Scoprirete che ci sono solo poche unità nemiche che possono sparare oltre le vostre barriere, quindi otterrete un'ottima difesa almeno finché non attaccano i mezzi più grandi.

Usare le Spie è molto saggio e avrete la possibilità di studiare le basi nemiche e capire quanto sono forti i vostri avversari, in questo modo potrete sempre essere preparati. Quando avete una Spia in una zona potete anche decidere quale struttura nemica volete distruggere per prima: eliminare la fonte di energia può mettere in grandi difficoltà qualsiasi base, quindi pianificate con attenzione il vostro attacco.

Alcune missioni hanno fiumi che separano le diverse zone di terreno. Fate saltare i ponti che portano alla vostra base per rallentare le squadre nemiche che avanzano. Se restate con un'unica via per la vostra base potete posizionare molte mine tutt'intorno all'area per diminuire pian piano il numero delle truppe nemiche. In questo modo manterrete la base ben protetta da gran parte degli attacchi nemici. Quando vi trovate in situazioni di combattimento, continuate a tenere in movimento le vostre truppe e i vostri veicoli. Le unità che non stanno sparando diventano facili prede per i nemici e verranno colpite immediatamente. Provate a percorrere traiettorie a zigzag o a girare intorno ai nemici.
Siate certi di avere più camion del necessario a raccogliere Ore: il più velocemente potete raccogliere il prezioso minerale, il più rapidamente progredirete attraverso le missioni. Eliminare i camion nemici servirà a rallentare la crescita della loro base, scoprire la loro fonte di Ore e prenderne il controllo sarà una vittoria importante.

Fate anche in modo di avere più Power Station di quelle di cui avete effettivamente bisogno, se venite attaccati e un paio di stazioni vengono distrutte sarete ancora operativi. Potreste anche circondare altre strutture importanti con edifici meno vitali, così avrete il tempo di aggiustare o ricostruire le prime.
C'è una missione segreta nel gioco chiamate 'And it Came from Red Alert'. Potete accedervi completando i dischi delle missioni degli Alleati o dei Sovietici e poi salvando il gioco. Poi dovete andare allo schermo delle opzioni e selezionare il livello di difficoltà più elevato, ora tornate allo schermo delle Campagne e sarete in grado di giocare il più ampio ed impegnativo livello che il gioco offre, comprendente persino formiche giganti (Cinemaware docet...)!

MISSIONI DEGLI ALLEATI

GRECIA

CRACKDOWN

Grado: Sergente

Obiettivi della missione

C'è un trasporto Sovietico, che contiene il mortale gas nervino Sarin, fermo per rifornirsi di carburante in una locazione lungo le rive del fiume. E' vitale che si renda sicura quest'area e si elimini la minaccia nemica, distruggendo ogni camion prima che possa scappare; mandare una Spia al Centro Radar vi darà una buona idea di ciò che dovete affrontare e delle posizioni sul campo di battaglia. Siate certi di prendervi cura di ogni Sovietico, distruggendo la base che è posizionata a est/sud-est della vostra locazione corrente.

Tattiche per la missione

Dal vostro **punto di partenza 1**, liberatevi della prima ondata di nemici, ci saranno anche un paio di truppe Sovietiche che muoveranno verso di voi da nord e sud.
Fate in modo di proteggere le vostre due Spie e incominciate a costruire la vostra prima base e il vostro esercito e concentrate parte dei vostri sforzi sulla costruzione di APC, considerata la loro utilità nell'eliminare i camion nemici.

Siate sicuri di avere almeno due o tre camion per l'Ore che vanno avanti e indietro dal **punto 2**, che è la più vicina fonte del prezioso minerale. Una volta che vi siete stabiliti e vi sentite pronti a dare battaglia ai Sovietici a est, piazzate truppe tutt'intorno alla base in modo che fungano da allarme in caso di attacco nemico.
Piazzate anche truppe e APC su ogni percorso che porta fuori dalla mappa. In questo modo quando ricevete un messaggio che vi informa del tentativo di fuga di un camion potete individuarlo facilmente e distruggerlo immediatamente. Quando avete eliminato tutti i camion accrescete il numero delle vostre truppe e prendete d'assalto la base nemica che si trova al **punto 3** sulla mappa. Quando tutto è calmo dopo la battaglia e voi siete vittoriosi, la missione sarà finita.

DOWN UNDER

DOWN UNDER

Obiettivi della missione

Seguendo il convoglio si è scoperta una base nemica, dovete eliminare la minaccia nei tunnel e rendere sicuro il percorso verso est, che userete per uscire da questa missione. Fate attenzione ai trucchi e alle tattiche di sorpresa dei Sovietici, perché pare che abbiano tutta la roba più strana lì sotto. Mandate avanti le vostre Spie in modo da non marciare direttamente in una trappola e cercate di assicurare alcuni dei veicoli nemici per il vostro uso perché è lunga fino all'uscita.

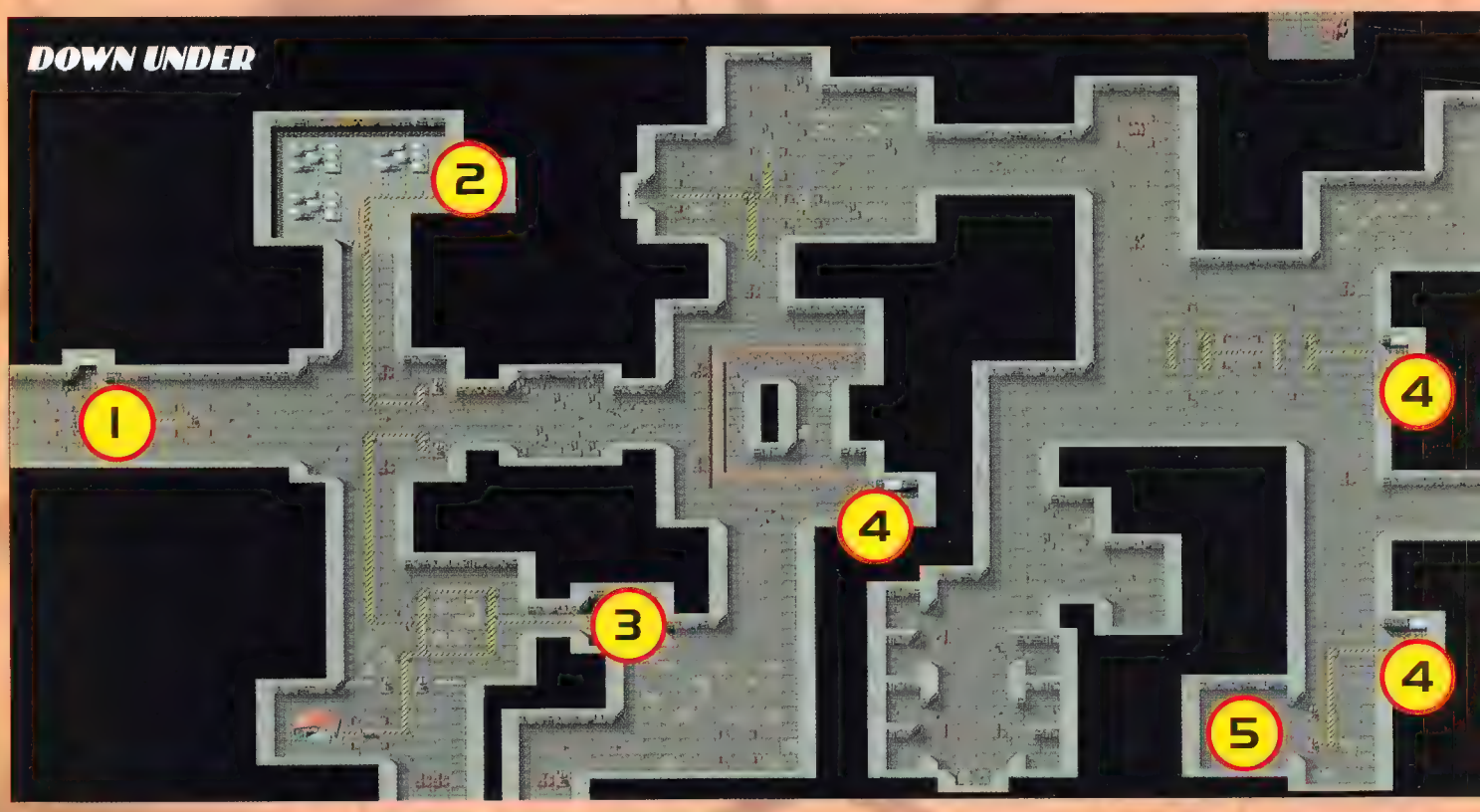
Tattiche per la missione

Uccidete i Sovietici che attaccano per primi qui al **punto 1**, poi usate la vostra Spia per disattivare la torretta usando il computer proprio davanti a voi. Continuate a controllare la Spia e portatela a nord al **punto 2**, dove deve nuovamente usare il computer per disattivare un'altra torretta lì vicino. Tornate all'incrocio lì sotto e fate scortare la vostra Spia da un paio di truppe al **punto 3** dove i soldati devono prendersi cura dei nemici e dei cani e la Spia deve usare il computer per disattivare un'altra torretta. Come probabilmente noterete si sta delineando uno schema. Troverete questi computer a ogni **punto 4** segnalato sulla mappa – alcuni fanno più che semplicemente disattivare le Torrette, potreste scoprire che usare la strada a sud che porta fuori dalla mappa sarà utile ai vostri sforzi. Quando avete disattivato la torretta vicino al **punto 5** sarete in grado di liberare Tanya che può occuparsi della minaccia nemica direttamente a nord rispetto a lei. Siate certi che si fermi prima di raggiungere le torrette e usate una Spia per entrate nell'ultima area, facendola poi uscire nel Mammoth Tank in modo da liberare la strada fino all'uscita nel **punto 6**.

CONTROLLED BURN

Obiettivi della missione

Alla fine siete giunti alla Soviet Sarin Facility, scoprirete che è inspiegabilmente molto protetta. Non potrete entrare nella fabbrica finché non avete distrutto il muro dei Tesla Coil che vi blocca la strada, questa dev'essere la vostra priorità. Una volta dentro andate a est e abbattete tutte le Power Plant Sovietiche, non pos-



sono fare nulla senza energia, quindi colpite dove fa più male. Fate attenzione però ai Sarin Processor Building: non distruggeteli oppure vi ci troverete dentro fino al collo, catturateli soltanto dopo aver eliminato i loro recinti.

Tattiche per la missione

Piazzate la vostra Spia e alcune truppe nell'APC al **punto di partenza 1** e portateli a nord-est verso il **punto 2**, dove si trova la base nemica. Liberatevi dei nemici disseminati intorno all'entrata, fate scendere la Spia dall'APC e mandatela ancora a est, dentro la base. Trovate i barili e il generatore e poi uscite in modo che il vostro APC possa entrare e fare il suo lavoro. Fategli distruggere i barili, così il generatore andrà in fumo, questo farà cadere la linea dei Tesla Coil. I vostri rinforzi arriveranno sotto forma di un MCV, siate certi che sia piazzato in modo da essere facilmente raggiungibile da tutto l'Ore che circonda il **punto 3** sulla mappa, potete anche costruire un po' di carri armati e portarli ai campi di Ore che si trovano sotto la base nemica e ad est sotto al vostro punto di partenza, in modo che i Sovietici non possano raggiungere l'Ore e siano drasticamente indeboliti. Quando vi siete assicurati tutti e tre i campi di Ore potete concentrarvi sull'accrescere le vostre forze finché non siete pronti a spedirle contro la base al punto 3, dove potete guadagnare il controllo dei Bio Centre usando i vostri piccoli intelligenti Ingegneri. Quando avete finito usate semplicemente il vostro esercito per eliminare definitivamente le due basi in cui vi siete infiltrai con furbizia.

EVACUATION

Obiettivi della missione

Qui la vostra missione è di portare in salvo i civili di ciascuna delle quattro città dagli attacchi delle forze Sovietiche sull'isola nell'angolo a nord-est della mappa. Dovete salvare almeno un civile di ogni città mentre tenete a bada i Sovietici. Li troverete rifugiati nelle chiese ma si riveleranno soltanto alla vostra entrata in città, quindi muovetevi. Non dovete spazzare via completamente i Sovietici per completare la missione, ma farà la sua bella figura sul rapporto a Washington, quindi fate del vostro meglio!

Tattiche per la missione

Dopo esservi liberati della piccola forza che attacca da sud rispetto al **punto di partenza 1**, concentratevi nella costruzione di un paio di raffinerie di Ore e anche una Barrack, che potete usare per creare truppe per difendere la vostra nuova base. Costruite anche due o tre War Factories così potete produrre qualche carro armato in più di quelli che pensavate di creare; credetemi, vi serviranno proprio tutti. Quando siete stanchi di sfornare nuovi carri armati mandatene un manipolo a sud al **punto 2**, dove possono attrarre i nemici, che devono essere eliminati per prendere il controllo del campo di Ore. Ora portate un po' dei carri armati che avete appena usato e molti altri nuovi al **punto 3**, dove dovete attaccare immediatamente la base lasciando in piedi il Construction Yard e il Sub Pen, in modo da potervici infiltrare con una Spia e usarli a vostro vantaggio. Quando la base è in vostro controllo costruite un cantiere navale e due o tre Destroyer. Usate i loro ingegnosi Sonar Pulse per scovare tutti i vicini sottomarini nemici. Per terminare la missione semplicemente usate le truppe che vi rimangono per eliminare l'ormai ridotta minaccia nemica.

SIBERIA

PERSONAL WAR

Grado: Capitano

Obiettivi della missione

Una delle nostre Spie alleate è stata catturata, in un'imboscata da parte delle Forze Sovietiche, dopo aver ricevuto delle informazioni vitali che ci potrebbero dare un considerevole vantaggio in Siberia. E' imperativo che sia recuperata viva e in buono stato, così da potere usare le informazioni che porta. Usate Tanya per scortarlo all'avamposto vicino e portatelo in salvo con l'elicottero, qualsiasi cosa accada deve rimanere in vita, quindi usate ogni mezzo in vostro possesso per portarlo a casa!

Tattiche per la missione

Portate Tanya e Stavros a est del **punto 1**, uccidendo i nemici finché non raggiungete il villaggio civile: dovreste essere in grado di correre fino alla base Alleata a nord del **punto 2**, perché i vostri avversari saranno occupati a distruggere il villaggio che state attraversando.
Una volta giunti alla base mettete insieme tutte le truppe che potete e andate al centro della mappa, dove dovreste essere raggiunti dai rinforzi; muovetevi in fretta, prima che la base venga distrutta.
Andate lentamente a sud e aspettate per raccogliere anche Stavros e Tanya, lì sarete raggiunti da altre truppe che si paracaduteranno.
Ora muovetevi verso ovest finché non raggiungete il ponte che vi separa dalla base nemica al **punto 3**. Fate in modo di abbattere i Tesla Coil vicino ai pozzi di petrolio sulla strada. Una volta che siete passati oltre i Tesla Coil che proteggono la base sovietica potete cominciare la sua distruzione; mentre la portate a temine potete muovere Tanya e Stavros vero l'elicottero, in modo da completare con successo la missione.

FRESH TRACKS

Obiettivi della missione

Siete stati informati che c'è un grosso carico di materiale atomico Sovietico che si sta dirigendo verso questa locazione, il vostro compito è fare in modo che nessuna parte del carico raggiunga la sua destinazione. Distruggendo il convoglio freneremo i test nucleari Sovietici e otterremo un altro distinto vantaggio sulle loro avanzate. Comunque fate attenzione: è il caso di accendere la miccia e stare bene indietro o ci saranno truppe tostate per colazione. Ci saranno sette convogli in tutto, quindi assicuratevi di essere ben equipaggiati per portare a termine questa missione.

Tattiche per la missione

Dovete proprio iniziare a costruire i vostri veicoli più veloci per avere successo in questa missione, siate sicuri di fare Mine Laying Vehicles, Carri Armati Leggeri, APC etc, per cominciare al **punto 1**. Ora costruite dei carri armati più potenti e portateli in giro per la mappa per trovare e controllare ogni via che porta al di fuori dalla mappa, uccidendo tutti i nemici. Portate i vostri Mine Layer e lasciate per terra molte mine lungo le vie per la base, per rendere la vita più difficile ai Sovietici. Il vostro prossimo obiettivo deve essere la distruzione di tutti i ponti sulla mappa, per mettere un freno all'avanzata dei convogli: li troverete dove ci sono i **punti 2**.

Ogni volta che un camion da trasporto viene eliminato, noterete che lascia dietro di sé una scatola abbastanza attraente: non toccatela, è una bomba camuffata in grado di provocare un grande danno! Tutti i convogli sono ragionevolmente facili da distruggere, tranne il quinto che si dirige dritto verso la vostra base. Comunque fate in modo che non incontrino ostacoli sul loro cammino e aspettate che escano dall'altra parte prima di colpirli, non vorrete certo distruggere la vostra base insieme a loro, altrimenti dovrete ricominciare tutto da capo!

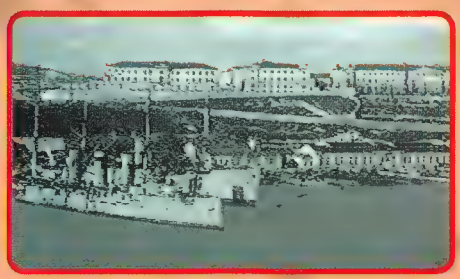
TRAPPED

Obiettivi della missione

I convogli che avete appena distrutto sono stati rintracciati come provenienti da un'Atomic Processing Station, deve essere abbattuta, ma attenzione al carico nucleare, dovrete maneggiarlo con cura facendo in modo che sia neutralizzato senza rischi. In aggiunta a questo obiettivo primario dovete accertarvi che nessun camion lasci la zona con un carico di materiale nucleare, probabilmente dovrete mettere in piedi una base e pattugliare tutte le strade che lasciano la mappa.
Se qualche convoglio riesce a fuggire con il carico mortale la vostra missione sarà un fallimento, quindi lavorate duro e velocemente per assicurarvi il successo in quest'importante stage.

Tattiche per la missione

Quando cominciate a organizzare la vostra base al **punto 1**, nella parte est di questa locazione, scoprirete di venire occasionalmente attaccati dalla forze nemiche che vengono lasciate sulla spiaggia a sud. Fate in modo di fornire di uomini la zona, così potete accerchiare e intrappolare gli avversari quando cercando di attaccare la vostra base, questo vi farà risparmiare i costi di riparazione e del tempo prezioso. Successivamente, quando venite attaccati per via aerea, potete costruire cannoni terra-aria e posizionare anche le vostre truppe dotate di Bazooka per evitare un sacco di problemi. Usate le Spie per studiare i percorsi a nord della mappa che escono dal bordo, poi fatele tornare indietro e mandate i carri armati seguiti dai Mine Laying, che devono ricoprire tutta la zona con i loro confetti esplosivi. Accertatevi che siano coperti in caso che qualche camion riesca a passare ma dovreste essere al sicuro con quello che avete fatto. Quando la vostra base è completamente funzionale e le vostre truppe sono molto numerose andate a nord-est per il **punto 2** e conquistate la pista di atterraggio e gli edifici vicini. Quando pensate di essere pronti e abbastanza forti, potete muovervi lentamente verso il **punto 3** e liberarvi dei nemici rimanenti nella loro base per completare la missione, assicurandovi che nessun camion nemico ce l'abbia fatta a uscire dalla mappa.



WASTELAND

Obiettivi della missione

Questa nelle Wasteland è una missione di pulizia. Come si dice però, se avete intenzione di fare un lavoro dovete farlo bene, quindi accertatevi di tagliare tutti i rami secchi e di finire tutti i Sovietici rimanenti che hanno posizionato la loro base in questa locazione. Pulire quest'area permetterà ai nostri ragazzi di raggiungere senza rischi Mosca: saranno lì domani a quest'ora se farete un buon lavoro e vi accerterete che ogni nemico sia steso per terra e ogni struttura Sovietica rasa al suolo, quindi fatelo.

Tattiche per la missione

Considerando che questa è l'ultima delle missioni in Siberia, è relativamente facile da completare. Dall'inizio al **punto 1**, incominciate a costruire una base e a creare carri armati e truppe con i bazooka. Usatele tutte per ottenere il controllo dei campi di Ore mostrati con un **punto 2** e continuate a produrne finché non ne avete più o meno quaranta. Distribuitele anche tra i tre campi e la vostra base, in modo da ripristinare le truppe nelle basi com'erano prima. Eliminate i nemici sparsi per la mappa, mentre costruite il vostro esercito pronto ad attaccare la basi a sud. Prima distruggete quella direttamente a sud al **punto 3**, poi andate a est verso il punto 4 dove potete rinforzare il vostro esercito per distruggere l'ultima base. Dovreste poter fare con calma, considerando che avete il controllo della maggior parte dell'Ore sulla mappa, infatti senza di questo a vostro vantaggio la battaglia finale contro le basi nemiche sarebbe molto impegnativa.

ITALIA

HARBOR RECLAMATION

Grado: Maggiore

Obiettivi della missione

Come ringraziamento per avergli salvato la vita in Siberia, il generale Stavros vi ha scelto per guidare un attacco al Porto Sovietico in quest'area. Tenete gli occhi aperti e le orecchie al suolo perché quest'area verrà rivoltata quando i Sovietici si accorgeranno che voi qui siete così ben preparati. Potrete anche scoprire che i nativi che abitano nelle città vicine simpatizzano per i Sovietici, quindi avete il nostro permesso di uccidere ogni civile che si trasforma in informatore e cerca di vendervi. La missione verrà giudicata un successo quando il Porto è sotto il vostro controllo e i Sovietici non sono più una minaccia. Buona fortuna e lavorate rapidamente, la velocità è essenziale.

Tattiche per la missione

Appena l'azione comincia al **punto 1** costruite una Barrack così da poter iniziare a produrre da dieci a dodici truppe. Mettetele a pattugliare davanti alla base, in modo da poter intercettare gli eventuali attacchi Sovietici prima che diventino una seria minaccia.
Quando la Spia all'interno della vostra base viene scoperta dovete ucciderla prima che si metta in contatto con i vostri avversari, se questo succede si scatenerà l'inferno. Tentate di costruire torrette armate per affrontare gli attacchi aerei e in generale per proteggere la vostra posizione, mentre mandate una numerosa squadra di truppe a est al **punto 2** per distruggere la città al **punto 3** e qualsiasi Sovietico lungo la strada. Accertatevi di avere due o tre War Factory che costruiscono carri armati da usare per prendere il controllo di tutti i campi di Ore in questa locazione: come sempre questo rallenterà le forze nemiche e vi permetterà di godere di tutto l'Ore di cui avete bisogno per completare questa missione.
Provate a seguire i vostri carri armati con un APC o due pieni di truppe con i bazooka e Ingegneri che vi assistano nella vostra manovra a tenaglia ai danni dei Sovietici.
Quando vi sentite pronti ad assaltare la base nemica, fatevi sotto con una serie di attacchi scaglionati che sfonderanno le difese nemiche e sbricioleranno i loro edifici, fino a quando il Porto sarà vostro.

PRODUCTION DISRUPTION

Obiettivi della missione

Ci sono una notizia buona e una cattiva: la cattiva è che i Sovietici stanno cominciando la costruzione di nuovi missili acqua-terra che potrebbero causarci un bel po' di problemi, come sono certo che capirete. La buona notizia è che sarete voi a perdere il lavoro se non fermate la costruzione e non io. Eliminare la Power Grid è il vostro primo obiettivo, poi sarete raggiunti dai rinforzi. Troverete i sottomarini in costruzione a nord, quindi quella è la vostra prossima fermata, accertatevi che nessun sottomarino possa scappare dalla mappa o non perderete solo il lavoro...

Tattiche per la missione

C'è un tempo limite di venti minuti, in aggiunta alla cattiva notizia dei missili acqua-aria ma dovete completare questa missione per proseguire nella Campagna Italiana. State pronti a un paio di attacchi dai Sovietici al **punto 1**, poi spostatevi a nord e successivamente a est per raggiungere il **punto 2**, dove dovete distruggere le strutture nemiche ed eliminare le truppe che tentano di proteggerle.

Quando avete finito sarete raggiunti dai rinforzi: usateli al meglio mandando i carri armati al **punto 3**, dove possono abbattere le Torrette che proteggono gran parte dell'area della base Sovietica. Poi mandate alcune truppe a nord al **punto 4**, dove potrete usare la Facility per vedere a cosa i vostri nemici cosa stanno per fare – ora altri rinforzi arriveranno sotto forma di carri armati.
Guidateli attraverso la base nemica e trovate e distruggete il Sub Pen, quando lo avete fatto mandate uno o due carri sulla piccola isola dove potete eliminare la struttura principale per completare la missione. Congratulazioni, siete sulla buona strada per vincere la guerra!

Seguiteci il prossimo mese per la sezione finale delle missioni degli alleati e la prima parte del gruppo di sedici missioni dei sovietici.

La Leggenda Continua

QUESTO MESE SU

OFFICIAL Nintendo® Magazine

L'UNICA RIVISTA UFFICIALE con:
Nintendo 64 + Game Boy + News
+ Preview + Recensioni + Trucchi
+ Soluzioni + Novità dal Giappone
e molto altro ancora ...

Parte 1

Wild9 alterna sezioni di discreta difficoltà con altre veramente facili da completare. Probabilmente questo è stato fatto per bilanciare i livelli "platform", che presentano alcuni passaggi veramente ostici. Comunque coraggio, con un po' di pazienza e questa guida sarete in grado di passare qualsiasi ostacolo (e se non ce la fate prendetevela con Mirko).

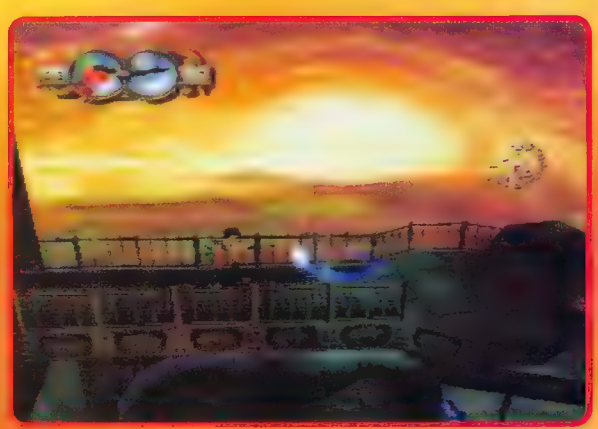
Mixed by Massimo "Vlad" Monti

LIVELLO 1

BOMBOPOLIS

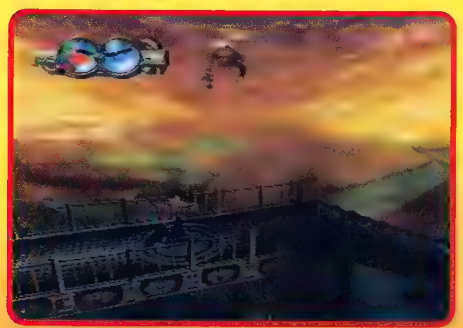
L'obiettivo di questo livello è di salvare il vostro amico Volstagg. Inizierete l'avventura nei pressi del relitto della vostra navicella e da qui potrete solo proseguire andando a destra. Appena scese le scale, comparirà un simbolo giallo che vi darà dritte e suggerimenti su come utilizzare le vostre abilità. Il primo livello sarà costellato di tali simboli: raccoglieteli tutti

e sarete sicuri di apprendere a dovere tutte le mosse che potrete effettuare nel gioco con e senza il bracciale magico. Dopo aver appreso che con quattro sbatacchiate a destra e a sinistra potete eliminare i nemici che vi si pareranno innanzi, proseguite verso destra e attendete che il generatore sforni il primo nemico del gioco e contro costui mettete in pratica quanto insegnatovi. Dopo averlo ucciso e aver raccolto le sfere di energia per il bracciale rilasciate dal cadavere, proseguite verso destra, uccidete il mostro successivo e, arrivati alla cassa metallica, utilizzate il raggio del bracciale per spostarla sino al muro all'estrema destra (potete anche spingerla ma muoverla facendola volare a mezz'aria fa molto più ganzo). Saltate sulla cassa e da qui raggiungete la piattaforma superiore. Proseguite a destra, saltate i rulli chiodati e, dopo aver evitato il missile lanciatovi dall'ennesimo nemico, catturatelo con il raggio e trasportatelo a sinistra verso i rulli, lasciatecelo cadere dentro e placate il sadico che è in voi. Ritornate a destra, saltate la cassa metallica e uccidete il nemico trascinandolo verso la barriera di destra che per qualche strano motivo solo voi, possessori del guanto magico, potete attraversare incolumi. Ritornate sui vostri passi e usate la cassa per raggiungere la piattaforma sopra di voi; qui salite prima sulla cassa di legno e prendete l'energia vitale, poi rompete la cassa e raccogliete i simboli dei nove guerrieri (vi ricordo che collezionando i novantanove simboli sparsi per il livello otterrete una vita extra). Ridirigetevi a destra, passate la barriera d'energia e salite sulla piattaforma sopra la rampa di scale, uccidete il nemico e raccogliete i simboli dei nove guerrieri. Scendete dalla piattaforma e raggiungete il check point, così da salvare la vostra posizione. Dirigetevi a destra e, prima di buttarvi nel flusso di vento ascendente provocato dalla ventola sottostante, raggiungete le granate poste a sinistra sotto al bordo della piattaforma. Fatto questo gettatevi nella corrente e fatevi trasportare in alto sino a raggiungere la nuova piattaforma. Proseguite dritti, uccidete il nemico e preparatevi a mettere a frutto una nuova abilità offertavi dal guanto, la possibilità di aggrapparvi a speciali ganci magnetici che vi permetteranno di dondolarvi come appesi a una liana e di raggiungere quindi postazioni elevate o molto distanti. Prima di usare il gancio andate a destra e raccogliete l'icona dei nove guerrieri, poi ritornate indietro, posizionatevi sotto il gancio, sparate il raggio verso l'alto e, una volta agganciati, premete a destra e sinistra per guadagnare velocità inerziale fino a sganciarvi per raggiungere la piattaforma di destra. Raccogliete i simboli dei nove guerrieri e utilizzate il nuovo gancio che troverete a sinistra per salire di un altro po' e atterrare sulla piattaforma di destra. Scendete e

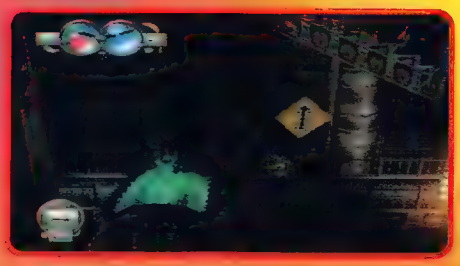


uccidete il nemico, raccogliete i simboli dei guerrieri e risalite per raggiungere il ventilatore in azione. Utilizzatelo per raccogliere i molti simboli dei nove guerrieri che troverete sospesi per aria e, una volta presi tutti, continuate a destra; seguite l'indicazione che vi dice di scendere e uccidete il nemico che troverete. Scendete ancora, raccogliete il simbolo dei guerrieri a sinistra e, dirigendovi a destra, seguite le indicazioni del cartello che vi suggerisce di scendere ancora. Uccidete il nemico, dirigetevi a sinistra e salite sulla piccola piat-

taforma, trasportate il cubo con il lampo sino al cartello raffigurante un lampo, fate cadere il cubo e questo magicamente scomparirà nel terreno, combaciando perfettamente con il simbolo posto su quest'ultimo e attivando il ventilatore sulla vostra destra. Utilizzatelo e raccogliete tutti i simboli dei guerrieri che troverete nelle due piattaforme sopra di voi, poi scendete e dirigetevi a sinistra dove, dopo aver ucciso un altro nemico, raggiungerete un nuovo cubo con il lampo che prontamente

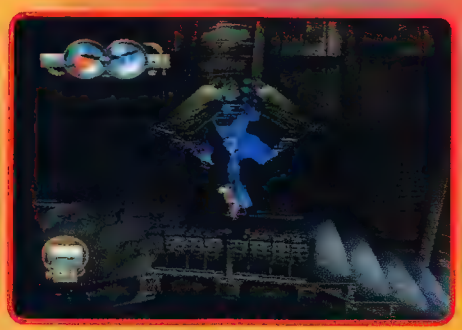


posizionerete sopra il relativo contenitore posto alla vostra destra. Saltate nel ventilatore alla vostra sinistra e raggiungete la piattaforma a destra. Dopo aver ucciso il nemico, fermatevi sul simbolo raffigurante un missile posto sul terreno e aspettate che un simpatico elicottero venga a rifornirvi di armi pesanti.
Scendete le scale, passate il check point e uccidete il nemico che vi attende alla fine della lunga rampa di scale. Raccogliete i simboli dei guerrieri e poi saltate per raggiungere la piattaforma sopra di voi, eliminate il nemico e preparatevi a scaricare i tre missili a vostra disposizione contro l'installazione che sputazzerà fuori piccoli mostriciattoli verdi. Tre colpi basteranno e la strada sarà libera. Scendete per raccogliere l'energia vitale e calatevi ancora per uccidere il nemico e raccogliere i due simboli dei guerrieri. Risalite e aggrappatevi al gancio magnetico per raggiungere la piattaforma a destra. Proseguite spediti, superate con un balzo i rulli chiodati, catturate il nemico e fatelo a fettine. Arrampicatevi sulle scale sospese alla vostra destra e passate per il

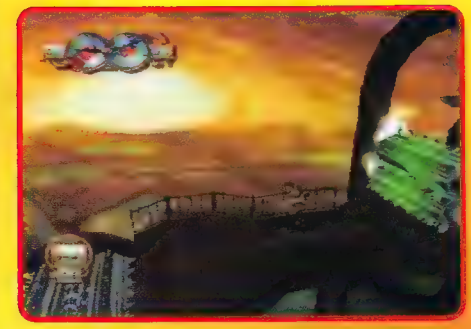


check point . Proseguite verso sinistra, uccidete il nemico sulle scale e salite sul ventilatore in funzione, dirigendovi grazie al flusso verso la piattaforma posta a destra. Proseguite verso destra e utilizzate tre dei nemici che verranno generati dalla macchina per far saltare i due rulli posti in verticale e liberarvi così la strada. Saltate sulla piattaforma sottostante, dirigetevi a destra e utilizzate il solito cubo con il fulmine per attivare il ventilatore. Usatelo e, una volta arrivati sulla piattaforma, procedete

verso destra dove: ucciderete un nemico, distruggerete con tre missili un generatore di mostriciattoli verdi ed eliminerete un altro soldato. A questo punto non salite nel ventilatore che troverete a destra ma tornate indietro e usate il gancio magnetico per raggiungere la piattaforma sopra di voi. Qui potrete raccogliere missili e un buon numero di simboli dei nove guerrieri e, di seguito, troverete un check point. Ora potete



scendere tranquilli come delle pasque, visto che la strada è completamente libera e potete dirigervi verso il ventilatore all'estrema destra. Usatelo senza prima dimenticarvi di prendere l'energia posta dopo quest'ultimo e, una volta giunti in cima, procedete spediti verso destra. A un certo punto troverete una cassa di legno e un nemico. Uccidete quest'ultimo nella maniera che più vi aggrada e raccogliete i simboli dei guerrieri dalla cassa. Successivamente superate i rulli dentati e liberatevi dell'ennesimo nemico, procedete verso destra e provate l'ebbrezza di decapitare un vostro avversario lanciandolo contro le pale poste sul soffitto. Seguitate dritti sino a quando non raggiungerete un altro check point e preparatevi ad affrontare un nemico un po' più coriaceo, non fosse altro che dovrete prenderlo di spalle per farvi trasportare sulla piattaforma di destra, altrimenti irraggiungibile . Una volta raggiunta tale piattaforma passate l'ennesimo check point, uccidete il nemico e raccogliete l'energia, pronti a superare un discreto numero di nemici e facendo bene attenzione alle loro bombe. Una volta superati tutti i marrani, vi troverete di fronte a un generatore di alieni, che voi



catturerete per utilizzarli nei rulli verticali che vi bloccano la strada, trasportandoli con attenzione e saltando agilmente i rulli presenti sul terreno . Una volta liberatavi la strada proseguite verso destra, salite le scale e fermatevi al check point per prendere fiato. Scendete le scale e usate i nemici che troverete per distruggere le due pale sul terreno. A questo punto vi rimane solamente da: liberare il vostro amico Volstagg utilizzando il bracciale e liberarvi della navetta che incontrerete sulla strada per l'uscita del livello, spingendola giù dalla piattaforma. A questo punto Volstagg verrà teletrasportato e voi potrete salire sulla motocicletta spaziale che vi condurrà al prossimo livello.

LIVELLO 2

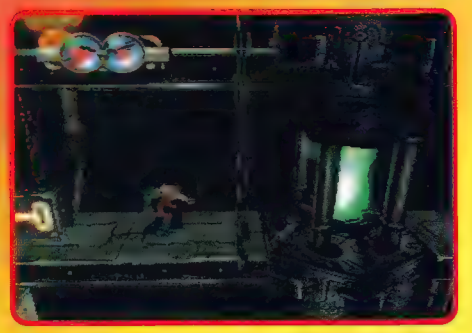
GULAG

In questo livello dovrete salvare Nitro. Andate verso destra, passate il portone che si aprirà automaticamente al vostro passaggio e usate il gancio magnetico per raccogliere i quattro simboli dei guerrieri. Uccidete il nemico sfornato dal generatore e bruciacchiate il seguente cattivone sulle fiamme. Utilizzate l'elicottero lì vicino per raggiungere la piattaforma sopraelevata, raccogliete i missili e l'energia e calatevi a destra per raggiungere il primo check point del livello. Proseguite a destra, scendete di nuovo e, quando vi getterete nel flusso d'aria, premete verso sinistra in modo da raggiungere una locazione segreta. Qui dovrete uccidere il nemico e poi superare un getto d'acido, aspettando che questo si interrompa per poi raccogliere delle granate. Una volta prese ritornate a destra e usate il ventilatore per raggiungere la piattaforma alla vostra destra. Continuate verso destra, uccidete il

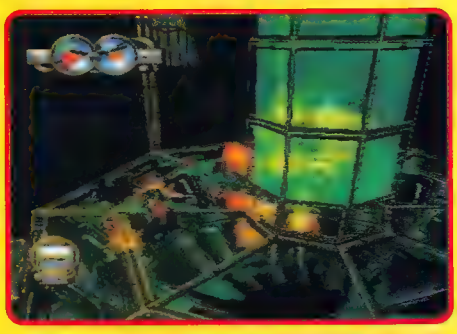
nemico che vi si parerà davanti e usate il gancio magnetico per raggiungere la chiave, posta sulla piattaforma in alto a destra. Scendete con la chiave e utilizzatela per aprire il portone di destra. Saltate verso destra mentre cadete, così da evitare gli aculei conficcati nel terreno, procedete spediti e saltate il baratro uccidendo il nemico che troverete subito dopo, continuate la vostra marcia e, mentre vi attaccherete all'elicottero per attraversare la vasta distesa di punte, raccogliete l'energia posta prima e dopo quest'ultimo . Proseguite verso destra, distruggete la macchina che crea gli omini verdi con una granata o tre missili, saltate di sotto e, dopo aver salvato la posizione con il check point, ridiscendete di nuovo e dirigetevi a destra per catturare un nemico. Utilizzate la preda sulle punte a sinistra così da poter oltrepassare le spine . Una volta dall'altra parte uti-

lizzate i due nemici fuoriusciti dal generatore per oltrepassare le due serie di spine che troverete sul vostro cammino, raccogliendo i cadaveri e utilizzandoli più volte come piattaforme. Superato questo punto procedete verso sinistra, calatevi, uccidete il nemico e, dopo aver distrutto la cassa di legno e averne raccolto il contenuto, andate a fare il pieno di energia al limite sinistro dello schermo, dove vi attendono un medkit e qualche simbolo dei guerrieri. Ritornate in cima e afferrate al volo il gancio metallico per trasportarvi sulla piattaforma a sinistra, procedete in quella direzio-

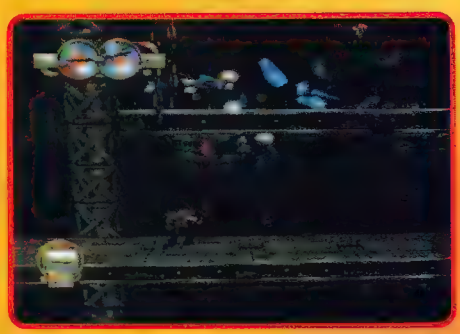
ne e raggiungete il prossimo check point dopo aver ucciso l'ennesimo nemico. Scendete e dirigetevi a destra, uccidete i due nemici, usate tre missili per distruggere la macchina sforna mostriciattoli e dopo aver raccolto la preziosa energia usando la chiave come base di salto, trasportate quest'ultima sino al portone posto all'estrema sinistra. Una volta aperto il portone proseguite a sinistra, scendete le varie piattaforme e uccidete i nemici che incontrerete. Alla fine della discesa troverete un medkit e un nemico che sistemerete senza problemi, stando attenti al cambio d'inquadratura e giunti alla fine della piattaforma vi getterete di sotto, raccogliendo tutti i simboli dei guerrieri che troverete. Ora dirigetevi a destra e sbarazzatevi del nemico che incontrerete, ritornate a sinistra e saltate sulla piattaforma sovrastante. Usate un mostro fuoriuscito dal generatore per bloccare le fiamme e raggiungere il check point a sinistra. Poi catturate un nuovo mostro, scendete e utilizzatelo come piattaforma per superare le spine poste a sinistra. Proseguite in quella direzione, passate il getto d'acido verde e raccogliete energia e chiave. Ritornate all'estrema destra e utilizzate la chiave per aprire



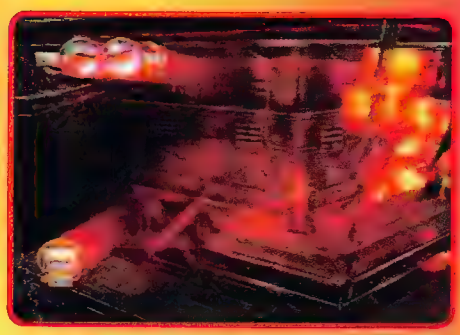
la porta che vi porterà da Nitro, che tosti liberarete grazie a tre precise missilate. Catturate Nitro con il raggio, dirigetevi verso destra e



rilasciatelo nei pressi della grossa porta blindata. Aspettate qualche secondo e il buon Nitro farà esplodere la pseudo-massiccia porta, proseguite verso destra e, quando raggiungerete una piattaforma sopraelevata con tre nemici, cercate di trasportarci sopra Nitro: questi esploderà, liberandovi dei tre marrani in un colpo solo. Salite, raccogliete tutto quanto e ritornate di sotto con Nitro. Proseguite verso



destra, uccidete il nemico e scendete (potete anche abbandonare Nitro momentaneamente), così da poter raccogliere un po' di simboli dei guerrieri e utilizzare il check point. Ritornate indietro e raggiungete con Nitro la piattaforma sopra di voi. Qui rilasciate il vostro esplosivo compagno e fategli abbattere la porta blindata, seguitate verso destra, evitate le fiamme che fuoriescono dal muro e uccidete i nemici che vi si pareranno davanti con l'aiuto di Nitro. Usate l'amico tuttofare per distruggere l'ennesima porta blindata e per sistemare i nemici che tro-

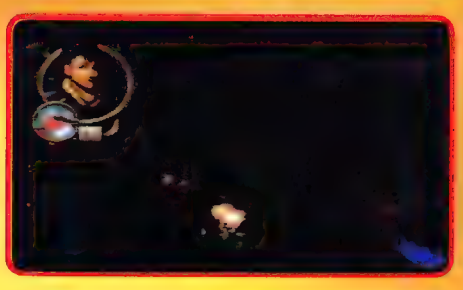


verete sino a quando giungerete di fronte a un grosso portone. Fate come al solito per abbatterlo e finalmente potrete rilasciare Nitro al teletrasporto che lo trarrà in salvo, mentre voi salirete sulla moto spaziale che vi porterà al prossimo livello.

LIVELLO 3

LIGHT ARMADA

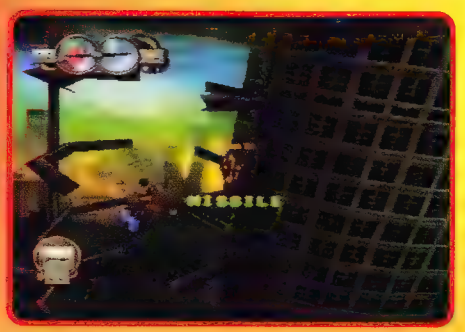
In questo livello dovrete abbattere uno degli scagnozzi di Karn a bordo di uno scooter spaziale in grado di sparare missili a ricerca calorica. La difficoltà è molto bassa, basta procedere a moderata velocità così da poter evitare comodamente i crateri in eruzione e avvicinarsi quel tanto che basta per silurare il marrano tre, quattro volte e ridurlo all'impotenza.



LIVELLO 4

CRATERSCAPE

In questo livello dovrete salvare Pokkit. Partite baldi e impavidi dirigendovi verso destra, collezionate i simboli dei guerrieri e uccidete il nemico facendo attenzione alla testa esplosiva che vi lancerà contro. Saltate sulla colonna, raccogliete i simboli dei guerrieri e seccate il nemico seguente. Giungerete nei pressi di un buco: gettatevici dentro e attaccate il mostro che vi sta aspettando al cavo elettrico per vedere che effetto fa pigliarsi diecimila watt su per la schiena. Raccogliete missili e simboli dei nove guerrieri e risalite, uccidendo con il missile appena raccolto il nemico che troverete. Procedete verso destra facendo attenzione ai cavi dell'alta tensione, e saltate sulle due piattaforme per passare indenni tra le fiamme. Proseguite verso destra e scendete dirigendovi poi a sinistra per raggiungere il check point. Tornate in cima e saltate nel flusso d'aria



ascendente , così da raggiungere la piattaforma sopraelevata. Ammazzate con una granata il bestione che sputerà mostriciattoli verdi, proseguite e saltate sulla cassaforte per poi raggiungere la colonna posta a destra, che vi farà raggiungere una nuova piattaforma. Qui troverete una colonna rotolante sul pavimento, saltatela e uccidete il nemico che troverete nel tubo. Salite sulla superficie del tubo e uccidete un altro bestione sputa-mostriciattoli verdi e raccogliete missili e simboli dei guerrieri. Scendete dirigendovi a destra e distruggete il robot con un occhio.

Proseguite e uccidete i due nemici che troverete nella struttura cilindrica di ferro, salite e dopo aver eliminato l'ennesimo intralcio raccogliete l'energia vitale. Utilizzate il gancio magnetico per raggiungere il primo check point sulla sinistra. Procedendo a sinistra troverete un generatore di alieni, uccidete il primo che troverete e salite sulle colonne e catturate il secondo, per poi gettarlo sopra il taxi in fiamme che si spegnerà definitivamente con un altro paio di nemici mandati ad abbrustolire. Saltate sul Taxi ormai sicuro, raccogliete l'energia e salite sulle colonne a sinistra, uccidete l'omone spara verdini e scendete sino a incontrare un altro nemico che friggerete con il cavo dell'alta tensione. Saltate di sopra attraverso il buco all'estrema destra e uccidete il nemico che troverete, poi saltate con molta accortezza a destra per superare il buco e potrete raccogliere missili e bonus vari, stando ben attenti al cavo elettrico. Ora scendete dirigendovi a sinistra e catturate un nemico che userete contro l'insegna al neon che vi blocca la strada. Passate dal check point e usate il gancio magnetico per raggiungere le colonne alla vostra sinistra, raccogliete l'energia e saltate di sotto per affrontare il robot di metà livello. Il bestione si comporterà in questo modo: per prima cosa tirerà una manata che voi eviterete abbassandovi, poi sputerà tre bombe che eviterete muovendovi a destra e a sinistra e infine lancerà un'altra serie di tre bombe, una delle quali inesplosa. Voi dovrete raccoglierla e buttarla contro il braccio che il robot poserà a terra alla fine di questa sequenza, cercando di schiacciarvi. Quattro colpi e potrete salutarlo, usando successivamente il suo braccio come rialzo per raggiungere la piattaforma soprastante a sinistra. Da qui saltate nel flusso ascendente e raggiungete la nuova piattaforma, passate dal check point, distruggete il robot sulla piattaforma e procedete a destra. Giunti alla fine della strada saltate sulla piattaforma che troverete, eliminate il nemico e usate il gancio magnetico per salire al livello superiore alla vostra destra. Qui spingete la statua verso i raggi laser della navicella che sparerà alla statua liberandovi il passaggio, procedete a destra e superate con un salto lo strapiombo. Uccidete il nemico che troverete e catturate un altro alieno dal generatore per poi gettarlo al piano di sotto, dove verrà crivellato di colpi da un'altra astronave; scendete, dirigetevi a sinistra e calatevi nel buco posto prima del cavo elettrico per raccogliere l'energia e una granata. Ritornate al generatore, catturate un altro nemico e saltate a destra,

dove lo rilascerete per farlo crivellare di colpi dall'ennesima navicella. Procedete a destra, evitate i cavi dell'alta tensione e uccidete il bestione spara verdini recuperando nel frattempo i simboli dei guerrieri. Scendete nel buco, raccogliete l'energia, imboscata sotto il

pezzo di strada interrotta a sinistra, e poi usate la colonna rotolante per raggiungere il prossimo check point. Catturate un nemico dal generatore e buttatelo sul cartello stradale per liberarvi il passaggio, poi catturatene un altro e usatelo per bloccare il taxi infuocato. Una volta spento il fuoco salite sul tetto del taxi e raggiungete le colonne a destra sopra di voi, quindi andate a sinistra per toccare il check point. Giunti al cilindro metallico passate prima al suo interno e, dopo aver ucciso il nemico, raccogliete i simboli dei guerrieri e l'energia, poi salite sopra, uccidete l'altro alieno e di seguito l'omone che spara gli esserini verdi, proseguite a sinistra e catturate un nemico per gettarlo nel mirino della navetta che troverete. Uccidete subito dopo l'omone spara verdini e salite per l'apertura che troverete.
Salite ancora di un livello e catturate l'omone per poi spingerlo tra i raggi laser della navicella, così da poter raggiungere un utile check point. Tornate indietro, calatevi e catturate un nemico per trasportarlo a destra dove vi aspetta una vita extra, che potete raccogliere dopo che l'ennesima navetta se ne sarà andata. Ritornate al punto vicino al check point e utilizzate i due ganci magnetici per raggiungere la piattaforma a sinistra, con presente un nuovo check point. Superate con tre calcolati balzi le fiamme, uccidete il bestia spara verdini e usate il gancio per raggiungere la cima della colonna. Buttatevi di sotto e preparatevi ad affrontare di nuovo il robot .
Inizialmente fate come la prima volta e distruggetegli anche il secondo braccio, il robot si inabisserà tra le fiamme per un attimo

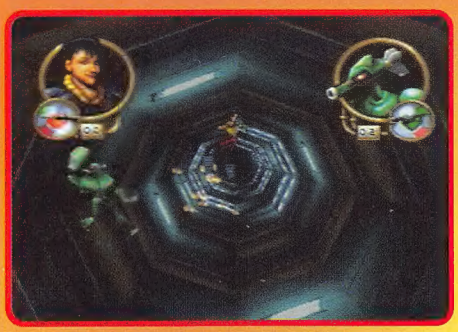
e poi ricomparirà mutilato per attaccarvi con una serie di tre bombe che esploderanno, poi con una seconda ondata di bombe delle quali una rimarrà inesplosa e infine chinerà la testa per spruzzarvi con dell'acido verde. In questo momento buttategli addosso la bomba inesplosa grazie al raggio e, dopo tre capocciate, potrete usare la sua testa come supporto per raggiungere il check point a sinistra. Procedete verso sinistra, saltate di sotto cercando di prendere il medkit e accogliete il vostro amico Pokkit sulle vostre spalle. Il caro esserino vi donerà un bel mitragliatore, che utilizzerete per liberarvi la strada mentre proseguirete verso sinistra. Spingete la statua per raggiungere la piattaforma sopra di voi e una volta arrivati vicino a un cavo dell'alta tensione saltate sulla piattaforma di destra. Uccidete i nemici che

incontrerete, salite di un livello e proseguite verso sinistra, abbattete l'insegna al neon con il mitragliatore e portate Pokkit al teletrasporto, mentre voi salirete sulla fida motocicletta che vi porterà al prossimo pianeta.

LIVELLO 5

OUTPOST ANOM

In questo livello dovrete uccidere tre delle guardie di Karn prima che termini il tunnel di collegamento con il pianeta sottostante. La



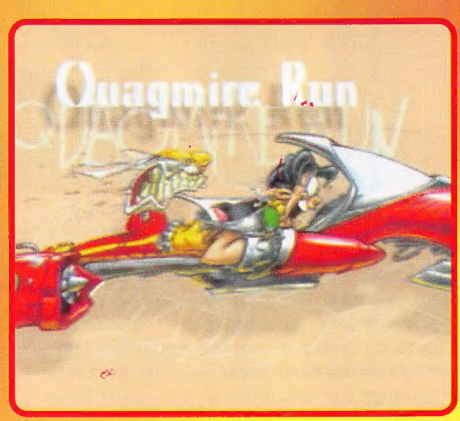
"sbattute" di fila e velocizzare di molto i tempi. Potete anche utilizzare sporgenze e oggetti presenti ai lati del tunnel come armi contundenti su cui scaraventare i nemici anche se in questi frangenti è meglio preoccuparsi di evitare tali sporgenze e recuperare energia. Cercate anche di prendere il numero maggiore di medkit, anche se la priorità deve essere data all'eliminazione dei nemici, poiché se sarete sufficientemente rapidi riuscirete a contenere i danni e a non avere bisogno di ricostituenti. A missione compiuta potrete aprire il vostro bel paracadute e atterrare dolcemente sulla superficie del pianeta.

maniera più veloce per fare questo è di scaraventarli contro le pareti del tunnel e riprenderli subito dopo, così da concatenare due-tre

LIVELLO 6

QUAGMIRE RUN

Similmente al terzo livello, qui dovrete uccidere Ramzig, il cacciatore di taglie, prima che quest'ultimo possa avvisare il fortino di vedetta del vostro arrivo. Seguite il marrano da vicino e sparate i missili da breve distanza, così da colpirlo senza problemi. State attenti agli alberi e ai pali della luce che faranno di tutto per darvi il bacino della buonanotte, evitateli va', che così risparmierete del lavoro al vostro dentista.



FUORICLASSE SI NASCE... O SI DIVENTA ?

(c) 1998 Silicon Dreams Limited. Published by Eidos Interactive Limited.

Michael Owen's
WORLD LEAGUE SOCCER
WLS99

EIDOS INTERACTIVE

Silicon Dreams

PlayStation

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

FAI ESPLODERE LA MUSICA SULLA TUA PLAYSTATION

"Music è un programma ben realizzato. Utile per svegliare il musicista che c'è in voi!" - *Super PlayStation Console*

"Un'applicazione interessante che può dare grandi soddisfazioni" - *Consolemania*

MUSIC

MUSIC CREATION FOR THE PLAYSTATION

RADIO DEEJAY

Codemasters

JESTER INTERACTIVE

PlayStation

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

© 1998 Sony Computer Entertainment Inc. "PlayStation" and "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are trademarks of their respective owners.